INDEX 355 364 ISSN 1426-2843

2,80 zł

AMIGA COMPUTER STUDIO

3
KWIECIEŃ 1997

GRY

Chaos Engine 2
Super Tennis Champs
Klondike DeLuxe III
Minskies Furrballs
Tiny Troops
Total Football
Funturatum
T-Racer
Uropa 2
Blobz



Najprostsza droga do Internetu

INNE

Kurs Blitz Basica
Kącik Rzeźbiarza
Cedeki, Konkursy
Szkółka, Aminet

UŻYTKI

AmiTekst Pro Gold
Turbo Print 5.0
You & Me

Gra Roku 1997



SPRZĘT

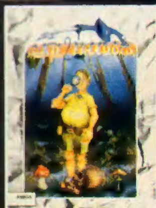
Blizzard 1240
Drukarka HP 600

ACS Cover CD 2

Jak już pisaliśmy, od tej pory ACS z Cover CD wychodzić będzie co drugi miesiąc. W tym miesiącu mamy dla Was ponad pół gigabajta przeróżnego stuffu, poukładanego w szufladkach:

KOMERCJA

• Dwie PEŁNE GRY (!!!) przekazane nam przez firmę MIRAGE:



GATE 2 FREEDOM Gra przygodowa, w której archeolog Heniek przeżywać będzie niesamowite przygody w starodawnych budowlach.



MAGICZNA KSIĘGA Platformówka zrobiona zgodnie ze wszelkimi kanonami sztuki. Pewien młody człowiek będzie próbował odnaleźć cztery zaginione kartki z legendarnej Magicznej Księgi. A oto tablica kodów do gry.



AMIGA SCENE

• Największy zbiór polskich magazynów dyskowych (ponad 130 MB).
• Kilkadziesiąt zdjęć, przygotowanych przez MadBarta, z ostatniego polskiego party — Rush Hours '97.
• Kilkanaście dem wymagających kości AGA — w tym świetne *Voyage in Storm* i *Breathtaker* oraz znakomita polska produkcja wystawiona na The Party 6 w grudniu 1996 roku przez Anadune i Floppy — Y'ON.
• Dyski muzyczne, slideshowy (wymagające AGA) i kilkanaście wybranych grafik.

GAMES

• Pełny kod źródłowy gry *ALIEN BREED 3D II THE KILLING GROUNDS* w asemblerze. Można z nim zrobić, co się chce — nawet napisać na jego podstawie własną grę — byle nie komercyjną.
• Dema i zapowiedzi nowych gier:
BATTLECRAFT — demo strategii fantasy, wzorowanej na pecetowym przeboju – *Warcrafcie II*.



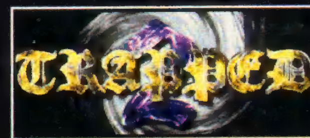
ENFORCER — strzelanina trójwymiarowa o dosyć nietypowej prezentacji grafiki. Coś pomiędzy *Death Mask*, a prawdziwym *Doomem*.
FLYIN' HIGH — jedna trasa szykującego się następcy *Xtreme Racing*.



GENETIC SPECIES — kolejne demo najszybciej chodzącej na Amidze strzelaniny 3D.



JUSTICE — strzelanina w stylu *Guardiana*, na wszystkie Amigi.
KARGON — gra RPG połączona z bijatyką. Czterech graczy trafia do lochów, mają do dyspozycji przeróżne bronie i czary. Kto zostanie przy życiu, wygrywa.
SCIONS OF THE FORGOTTEN WORLD — druga już wersja demonstracyjna gry strategicznej dziejącej się w średniowieczu.
STORY OF ELMEH — demko przygotowywanej przez rodzimą firmę Mirage gry RPG.
TRAPPED II — Rewelacja! Druga część świetnego rolpleja, ze znacznie poprawioną grafiką i efektami wizualnymi.



STRANGERS — bijatyka w porządnym wykonaniu. Bardzo przypominająca znane z komodorków *Renegade*.
TINY TROOPS — najnowsza gra zręcznościowo-strategiczna firmy Vulcan (alez się ostatnio rozszaleli). Opis gry w tym numerze *ACS*.
WASTED DREAMS — Preview zapowiadanej na koniec wiosny gry przygodowo-zręcznościowej.
WHEELS ON FIRE – Wyścigi 3D. Dla posiadaczy słabszych konfiguracji.
• A także demka dobrze Wam znanych tytułów: *MAG!* (opis w *ACS* 7/96), *JIMMY'S FANTASTIC JOURNEY* (*ACS* 2/97), *FIGHTIN' SPIRIT* (*ACS* 7/96), *BURNOUT* (*ACS* 2/97).
• Screenshoty:
DOUBLE AGENT, FORGOTTEN FOREVER, FOUNDATION, GNOMES, MERLIN, THE FINAL ODDYSEY, Y3D.
• Gry shareware:
AMIGA QUAKE — tak, tak — shareware'owa wersja pecetowego *Quake'a* oraz program umożliwiający uruchomienie gry na Amidze!!!
Poza tym *BOMBER, BOULDER DASH* (oryginalny jak na C64 + wiele nowych poziomów), *CONQUEST REMIX, FIRE POWER, MANIAC BALL, MARBLES, MONOPOLY, PACMAN 96, SHELLS, SNEER, THINKAMANIA, TOMCAT* (gra Full Motion Video), *WBWORM*
• Cheaty, patche i instalery:
AB3D II, BODY BLOWS, BODY BLOWS GALACTIC AGA, CHAOS ENGINE 2, SWOS 97.

UTILITIES

• Pełny zestaw programów użytkowych pozwalający na podłączenie Amigi do Internetu i korzystanie z najpopularniejszych usług sieciowych: *MIAMI, AWEB, IBROWSE, VOYAGER, AmFTP, AmIRC, GRAPEVINE, YAM* i *mNEWS*.
• Dema programów komercyjnych:
DIAVOLO BACKUP 3.4 — rewelacyjny program do robienia kopii bezpieczeństwa zarówno na dyskietki, jak i na kasetę do streamera.
DRAW STUDIO — demo programu do tworzenia grafiki wektorowej i łączenia jej z bitmapową. Reklamowany jako amigowy *Corel Draw!*
MASTER ISO — program do nagrywania płytek CD.
PERSONAL PAINT 7 — najdynamiczniej rozwijający się program do malowania. Rozpoznaje wiele formatów graficznych i ma narzędzia wspomagające projektowanie stron WWW.
TURBO CALC 4 — najlepszy amigowy arkusz kalkulacyjny.
XI-PAINT 3.5 — bardzo dobry program do image processingu.
• A także opisywane już przez nas programy: *TURBO PRINT 5* (*ACS* 3/97), *WORDWORTH 5* (*ACS* 6/96), *ART EFFECT 1.5* (*ACS* 2/97).
• Emulator komputerów Macintosh — *SHAPESHIFTER* w wersji 3.7 i 80 MB wybranego softu na Macintosha'a. M.in. demonstracyjna wersja *QuarkXPress* (program do składu publikacji), kilkadziesiąt gier shareware'owych i użytków.
UWAGA! Emulator wymaga posiadania ROM-u z komputera Macintosh w postaci pliku oraz systemu operacyjnego w wersji co najmniej 7.0.1. Z przyczyn prawnych zamieszczenie powyższych na naszym CD jest niemożliwe. Programy przez nas przygotowane poukładane zostały na czterech 20-megabajtowych pseudopartycjach plikowych, które należy wybrać w programie konfiguracyjnym jako FileDisk.
• Najnowsze wersje emulatorów PC: *PCx 2.1* i *PC-TASK 4.0*.
• Bardzo duży zestaw Datatype'ów.
• Oraz wiele innych ciekawych użytków, z których najważniejsze i najciekawsze zarazem to:
MATH SCRIPT 3.1 (rewelacyjny edytor wzorów matematycznych), *MCP 1.30* (najnowsza wersja super-commodity), *DISK SALV 2* (wielofunkcyjny program do ratowania uszkodzonych dysków i odkasowywania plików), *TERM 4.6* (najlepszy amigowy program do obsługi modemu), *MUI 3.8* oraz *VT 2.95* (program antywirusowy wykrywający wirusa *HitchHiker* 4!).

ACS SHAREWARE

• Wszystkie dotychczas wydane dyski shareware *ACS* oraz dyski specjalne w postaci archiwów *DMS*.

CZYTELNICY ZONE

• Wszystko, co udało się Wam, Drodzy Czytelnicy, nadesłać.

I to by było naszym więcej na tyle. Aby jak najbardziej zintegrować płytkę z naszym pismem postanowiliśmy, że w miarę możliwości na kolejnych kompaktach pojawiać się będą dema gier i programów użytkowych, o których piszemy w dwóch ostatnich numerach. A żeby jak najlepiej odpowiadać na Wasze zapotrzebowania postanowiliśmy urządzić

NIEUSTAJĄCĄ AKCJĘ

Od tej pory każdy, kto przyśle na nasz coverCD wynik swojej radosnej twórczości, będzie mógł poprosić nas o wyszukanie i zamieszczenie konkretnych programów, gier, demek. W miarę możliwości prośby nie przekraczające pięciu pozycji będziemy jak najszybciej realizować.

WAŻNE!!!

Płyta NIE JEST BOOTOWALNA. Oznacza to, że sama NIE WYSTARTUJE na CD32. Jeśli masz CD32 i koniecznie chcesz dotrzeć do zasobów naszego coverCD, masz dwa wyjścia. Po pierwsze, możesz wgrać Workbench z innej, bootującej się, płytki, a następnie zmienić płytę na naszą. Nie jest to zbyt wygodne. Drugim sposobem jest zastosowanie triku opisanego w *ACS* 2/97 w artykule „Aminet na CD32".

TEŻ WAŻNE!!!

Wszystkie programy zawarte na naszym coverCD są rozpakowane i gotowe do użycia. Zwróć jednak uwagę na ich wymagania. Nie odpalisz demka wymagającego 8 MB RAM na gołej A1200.

Hires&RB

Od Redakcji

Ale przywaliłem z tą podwyżką! Podniesienie ceny miało nastąpić od numeru drugiego, jednak udało się przesunąć ją o miesiąc. Niemniej, korekta ceny ACS jest nieunikniona i dopadła Was w tym numerze.

A w środku zmiany, rzekłbym – rewolucyjne. Przestajemy być pismem o grach z użytkowym dodatkiem, oba człony stają się równoważne. Oprócz opisów oprogramowania i osprzętu znajdziecie tam pełne, wyjaśnione od A do Z, rozwiązania różnych zagadnień. Dziś „solucja" jak wejść do Internetu. Ruszył też KĄCIK RZEŹBIARZA, gdzie będziemy opisywać przeróbki i instalacje nowych urządzeń do Ami. W tym numerze możecie przeczytać, jak do Amigi podłączyć pecetowy zasilacz, w drodze teksty o samodzielnej instalacji dysku twardego oraz CD-ROM-u. Zniknęła za to rubryka AMINET. Uznaliście ją za stratę miejsca, a zatem – jak sobie życzycie.

Jeszcze jedno – w numerze nie ma prima aprilisowych żartów. Miałem w zanadrzu „news" o wykupieniu Amigi przez pewną firmę produkującą kuchnie (kości AGA do wyświetlacza temperatury w piecyku, port ARexxa i makra pozwalające na zapamiętanie całego procesu gotowania – po ilu minutach zmniejszyć gaz itp.), ale postanowiłem Was nie denerwować. Na razie!

Rafał Belke

AMIGA COMPUTER STUDIO
http://www.cgs.com.pl/acs.html

WYDAWCA


NR INDEKSU
355364

ISSN
1426-2843

REDAKCJA
Rafał Belke
rbelke@cgs.com.pl
(redaktor naczelny)

Tomasz Filipek
(z-ca red. nacz.)

Adam Barczyński
Kamil Barczyński
Artur Frankowski
Marcin Jaskólski
Marcin Marzęcki
Jacek Pietruszczak
Sebastian Streich

DTP
Adam Bartniczak

DZIAŁ REKLAMY
Dariusz Kazik

KOREKTA
Michalina Nowakowska

DRUK
DWH VEGA
W-wa, ul. Konstruktorska 3a

KONTAKT Z REDAKCJĄ

Adres
Al. Marsa 6
04-202 Warszawa

Telefon
poniedziałek – piątek
w godzinach 14 - 17
tel. (0-22) 15-42-20

BBS
codziennie w godz. 23-7
tel. (0-22) 681-74-98

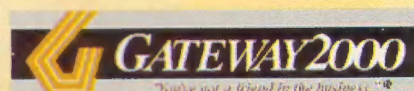
AmiNews

I wreszcie stało się – **Amiga Technologies** znów zmienia właściciela. Odbywa się to jednak, jak to zwykle z Amigą bywa, kompletnie niezgodnie z większością przewidywań. Przede wszystkim 28 lutego nie okazał się być terminem, w którym likwidator „musi" podjąć decyzję, ale w którym „chciałby" to zrobić, więc cała sprawa przeciągnęła się jeszcze niemal o miesiąc.

27 marca amerykańska firma **Gateway 2000 Inc.** ogłosiła, że złożyła propozycję przejęcia **Amiga Technologies** wraz z wszelkimi należącymi do niej patentami, znakami towarowymi itd., która to propozycja została zaakceptowana przez niemieckiego likwidatora **Escomu**. Nie jest to co prawda równoważne dobiciu targu, gdyż pozostały jeszcze do uregulowania pewne kwestie prawne, ale jest bardzo mało prawdopodobne, że transakcja nie dojście do skutku (chociaż doświadczenia ostatnich kilkunastu miesięcy uczą pokory przed wydawaniem takich sądów). **AmigaTech** ma pozostać niezależną firmą, której działalność (obejmująca m.in. wprowadzenie na rynek nowych produktów) ma być finansowana przez nowego właściciela. Zmianie ma ulec nazwa – teraz będzie to **Amiga International**, zarządzana jednak nadal przez Petro Tyschtschenko.







Uprzedzając Wasze pytania: **Gateway 2000** to spory producent i sprzedawca pecetów z Południowej Dakoty, odnoszący duże sukcesy na rynku amerykańskim (głównie dzięki skutecznym akcjom promocyjnym), zatrudniający ponad 9700 pracowników na całym świecie, który w ubiegłym roku zanotował zyski w wysokości 250 milionów USD, przy obrocie rzędu 5 miliardów USD i sprzedanych prawie 2 milionach komputerów. Liczby te, chociaż robiące wrażenie, nie tłumaczą jeszcze zainteresowania tej dobrze prosperującej firmy Amigą. Jej szef, Rick Snyder, wyjaśnia że „wzmocni to nasz stan posiadania w zakresie własności intelektualnych oraz ożywi firmę, która jest pionierem w dziedzinie multimediów i systemów operacyjnych". Jak sądzą niektórzy, chodzi po prostu o dostęp do atrakcyjnej, pozaWintelowej technologii oraz uzyskanie nowych rynków zbytu. Właściwie zamiary nabywcy Amigi nie powinny być dla nas w tej chwili tak ważne jak to, że może nareszcie Amiga zacznie być finansowana i promowana w takim stopniu, w jakim na to zasługuje.

Taką nadzieję ma też Petro Tyschtschenko: „**Gateway 2000** tchnie w nas nowe życie i energię na przyszłość" (podobne zdanie słyszałem swego czasu o **Escomie**... - przyp. RB), a co najważniejsze jego zdanie podziela większość amigowego światka. Ciepło powitały w swoim gronie **Gatewaya** i zaproponowały współpracę takie amigowe firmy, jak **QuikPak**, **IAM** (*DiskSalv4, MegaBall4*), **Anti Gravity** (obiecano nową kartę z Pentium Pro w połowie roku „z okazji zakończenia okresu letargu"), czy **Phase5** (oferta pomocy przy opracowywaniu nowych modeli Amig). Sądząc po wypowiedziach na listach dyskusyjnych zdecydowanej większości amigowców taki obrót spraw również odpowiada.

Zdaje się, że wszystko zakończy się pomyślnie, chociaż należy się jeszcze powstrzymać przed otwieraniem szampana, aż do chwili przedstawienia przez **Gateway/AI** konkretnego planu rozwoju Amigi. Czekając, można się przyjrzeć bliżej temu, co już dzieje się na amigowym rynku, a dzieje się sporo – szczegóły znajdziecie na stronie 27. **(KB)**

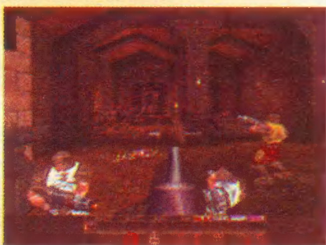
Gateway 2000: www.gw2k.com

Quake – to nie Prima Aprilis!

W poprzednim numerze poinformowaliśmy Was o pracach prowadzonych nad zrobieniem amigowego portu *Quake'a* – jednego z najpopularniejszych pecetowych doomów. Zgodnie z obietnicami podajemy bliższe informacje.

Przede wszystkim, na pewno najbardziej interesuje Was sposób działania owej hybrydy. A zatem jest tak: wszystkie dane (tj. obiekty, tekstury i dźwięki), których używamy, pochodzą z oryginalnej pecetowej wersji gry (shareware lub pełnej). Zmienia się tylko plik wykonywalny. Ten przepisany został pod system Amigi. Tak, tak – przepisany, a napisany od nowa specjalnie pod architekturę Motoroli. Stąd właśnie niesamowite problemy z szybkością działanie programu. Wszystko jest niby w porządku, ale sama szybkość po prostu dobija – grać da się co najwyżej przy ustawionym najmniejszym (a jest ono naprawdę bardzo malutkie) okienku i to od 030 50 MHz wzwyż (kości AGA wymagane). Nawet na

procesorze 060 o zabawie właściwie nie może być mowy. Już słyszę te głosy: „to Amiga jest taka słaba – zaraz idę kupić peceta!". Spokojnie, moi drodzy. Po pierwsze, kod *Quake'a* napisany został w języku C, co dla Amigi jest czymś niespotykanym, jeśli chodzi o gry (powód: powolność!). A po drugie, obecna wersja to 0.31, w której pozostawiono kod pod Intela, a zmieniono tylko odwołania do urządzeń graficznych i muzycznych. Co za tym idzie, grać można w pełnym multitaskingu i na dowolnym ekranie (DBLPAL i Multiscan także). Autor planuje jeszcze wiele ulepszeń (napisanie kodu pod Amigę i Motorolę w asemblerze, obsługa kart graficznych i osobne wersje na różne procesory) – zresztą oddajmy głos jednemu z ludzi zaangażowanych w projekt.



ACS: Wasze próby zrobienia amigowego *Quake'a* zaskoczyły wszystkich fanów Amigi. Oświeć naszych czytelników, jak to wszystko wygląda z technicznego punktu widzenia. Jakiego rodzaju technik użyliście?

Tim Stubs: *AmigaQuake* to, jak do tej pory, zwykła konwersja kodu w C. Pracujemy nad wersją w pełni asemblerową. Jeśli chodzi o algorytmy, to są one dokładnie takie same, jak w oryginale.

ACS: Wiem, że wszystko rozwija się szybko. Jakie będą następne ulepszenia?

TS: Poprawienie szybkości i usunięcie błędów.

ACS: Tak, szybkość to ważne zagadnienie. Dlaczego *Quake* jest taki wolny. Tylko 4-5 klatek na sekundę przy procesorze 060 i karcie *CyberVision 64*!

TS: To nie jest sprawa algorytmów Chunky2Planar. To kwestia języka C i braku wykorzystania mocy Motoroli i karty graficznej.

ACS: Czy zamierzacie zatem napisać wasz port pod system *CyberGraphics*, żeby wykorzystać możliwości drzemiące w kartach 24-bitowych?

TS: Chcemy, żeby *AmigaQuake* wykorzystywał każdą kartę graficzną – bez względu na to czy będzie to *Picasso IV*, czy *CV64*. Odwołania będą się odbywały bezpośrednio do karty, żeby móc uzyskać optymalną szybkość. Nad stosowną biblioteką będziemy niedługo pracować.

ACS: Pytanie na czasie. Czy wprowadzicie obsługę *CyberVision 3D*?

TS: Jeśli chodzi o konkrety, to jeszcze nic nie mogę powiedzieć. Nie wiemy bowiem, czy funkcje procesora Virge 3D, wykorzystywane przez nowy driver CGX, będą dobrze zaimplementowane.

ACS: Jeszcze jedno nie mniej aktualne pytanie. Czy kod będzie optymalizowany pod kątem procesorów PPC?

TS: Trudno mi powiedzieć, ale nie zaprzeczę, że istnieje taka możliwość.

ACS: Dziękuję za rozmowę.

TS: Dziękuję. Mam nadzieję, że udało mi się rzucić trochę światła na tę nurtującą wszystkich amigowców sprawę. Wszystko może się jeszcze zmienić.

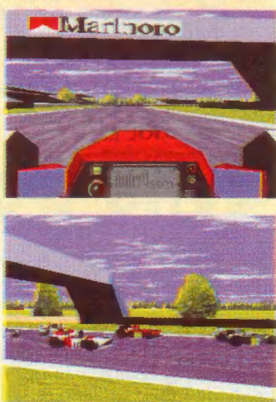
Miejmy tylko nadzieję, że na lepsze.

• Z ostatniej chwili: właśnie dowiedzieliśmy się, że już niedługo pojawi się znacznie zmodernizowana wersja 0.44. Wiemy też, że firma **ID Software** została oficjalnie powiadomiona o amigowym porcie i NIE ma nic przeciwko temu. Cytujemy ich wypowiedź na ten temat: „...tak, wiemy o amigowej wersji *Quake'a*, ale nie uważamy, żeby warto było pisać programy na tę platformę. Rozwoju tej konwersji jednak nie zabronimy..."

• Na naszym bieżącym coverCD znalazła się wersja shareware *Quake'a* oraz amigowy plik exe do podmiany. Możecie więc sami sprawdzić szybkość działania aktualnej wersji. **(TF)**

Alien Formula One

Na razie istnieje tylko demo tego świetnie zapowiadającego się symulatora wyścigów Formuły 1, opracowywanego przez włoskiego kodera - Aliena. Udało mu się napisać engine 3D wykorzystujący architekturę kości AGA i nie wymagający konwersji grafiki z chunky na planar (!!!). Dzięki temu jego gra z w pełni teksturowanym terenem i pojazdami, cieniowaniem Gourauda i wielkością pikseli 1x1 działa całkiem szybko na pełnym ekranie właściwie już od minimalnej konfiguracji (czyli A1200 z Fastem). Alien uważa, że jego engine mógłby posłużyć również do konwersji gier 3D z PC, takich jak np. *Tie Fighter*, gdyby tylko uzyskał prawa autorskie. W *AF1* zastosowany jest też VirtuaCockpit (tm) (coś podobnego do rozwiązania z *Coali*), który pozwala na swobodną „kontemplację otoczenia" w czasie jazdy. Autor prosi o wsparcie (również finansowe) oraz poszukuje wydawcy (normalka). **(KB)**



The Alien (Engineer Paolo Cattani)
V.le Piermarini, 4/L
LODI, ITALY, TEL/FAX +39-371-30719

Castle Kingdoms

Mutation Software, znany jak na razie z *Tin Toy* i *Tommy Gun*, ukończy wkrótce prace nad nową grą. *Castle Kingdoms* to produkcja łącząca w sobie elementy zręcznościówki i RPG. Celem wyprawy zebranej przez Ciebie ekipy będzie zebranie pięciu części świętego talizmanu, który umożliwi zaprowadzenie ładu w opanowanej przez zło krainie (raczej typowe). Na przeszkodzie stanie Wam wielu groźnych i nieprzyjemnych przeciwników. Izometryczna grafika prezentuje się całkiem zachęcająco i zapowiada się niezła gierka. Prócz niej **Mutation** zapowiada też realizację trzech nowych tytułów: *Monster Football*, *Kartoon Racers* i *Tin Toy 2*. **(KB)**

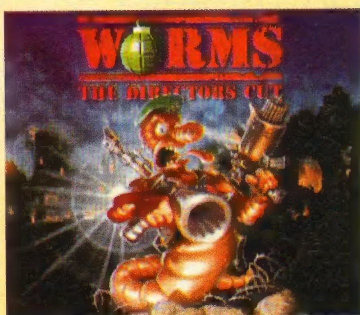
Mutation Software: www.pureamiga.co.uk/mutation/

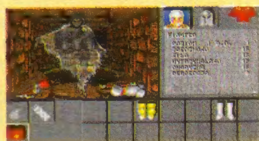




Mirage News

- *Vanderhaal* to polska gra RPG bardzo przypominająca pierwszego *Dungeon Mastera* (niestety, także prostotą grafiki). Gra ruszy na każdej Amidze, jej premiera przypadnie prawdopodobnie na jesieni.
- Drugi tytuł już jest – to *Worms Directors Cut*! Długo oczekiwana kontynuacja wreszcie ukazała się na rynku. Duet **Team17/Ocean** po raz kolejny potwierdził wielką klasę – gra posiada nowe plansze, rodzaje broni, sample, kilka nowych opcji (np. Grafitti Mode – sam projektujesz kształt terenu). Całość w 256 kolorach (gra wymaga kości AGA), a dodatkowy FAST RAM przyda się na pewno. W następnym numerze weźmiemy tę grę pod lupę. **(Baron&RB)**



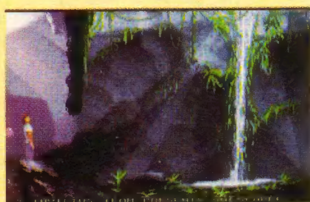




onEscapee

Nad grą pod takim tytułem pracuje już od około dwóch lat węgierska grupa **Invictus Team**. Będzie to przygodówko-zręcznościówka wykorzystująca patenty z *Another World* i *Flashbacka*, wyposażona jednak w znacznie lepszą i bogatszą grafikę. Sama animacja głównego bohatera, który porusza się na lądzie i w wodzie, pochłonie ponad 600 klatek animacji. W ogóle *onEscapee* będzie grą bardzo obszerną (tylko wersja CD), o czym świadczy np. 9 MB intro czy wielkość gotowego już prawie dema z trzema etapami (50 MB!). Termin ukończenia tej gry planowany jest na koniec roku (wydawca mile widziany), a żeby w nią pograć, trzeba mieć przynajmniej A1200 z 2 MB Fastu i kompaktem oczywiście (twardy dysk jest przydatny, ale niekonieczny). **(KB)**

Invictus Team: www.kite.hu/~dakos





Myst – jednak będzie!

Na szczęście plotki się potwierdziły i prawa do wydania amigowej wersji CD-ROM-owego przeboju wszechczasów – *Mysta* – kupiła firma **clickBOOM**. Premiera powinna nastąpić latem tego roku, a wymagania sprzętowe to Amiga z kośćmi AGA lub z kartą graficzną, 4 MB Fast i CD. Niecierpliwi mogą rzucić okiem na zamieszczone obrazki, demo na *ACS Cover 1* lub wersję pecetową/macową. **(KB)**

clickBOOM: home.ican.net/~clkboom/





Blitz Bombers

O tej grze była już kiedyś mowa w dziale „Praca w toku" w *ACS* 3/95, ale niestety nie doszło do jej wydania. Na szczęście ludzie z **Red When Excited** podjęli się ukończenia tego projektu (łamiąc nawet „co nieco" prawa autorskie) i są tego bardzo bliscy. Dla przypomnienia – *BB* to udany klon *Dynablaster* (raczej gra „na motywach", bo mocno przewyższa pierwowzór) przeznaczony na AGĘ, zawierający ponad 80 poziomów, różne rodzaje bomb i wszelkich „usprawnień", oferujący zabawę do 8 graczy przez kabel i jeszcze wiele innych atrakcji. **(KB)**

Red When Excited: www.ldngedge.femon.co.uk





In Shadow Of Time

Jest to przygodówka nawiązująca do klasyki gatunku – *Monkey Island* – przygotowywana przez grupę **Shadow Elks**. Charakteryzuje się ona niezłym dopracowaniem graficznym i dźwiękowym, dosyć dużą objętością (10-12 dysków) i niewygórowanymi wymaganiami sprzętowymi (wystarczy „goła" A1200). Termin premiery na razie nie został ustalony – wydawca pilnie poszukiwany. **(KB)**

Shadow Elks: home1.swipnet.se/~w-10724/IST.html





Evils Doom

Gra oczekiwana przez fanów RPG, wreszcie ukazała się w pełnej wersji. Na dziesięciu dyskietkach autorzy upchnęli masę świetnej grafiki i dużo dobrej zabawy. Gra chodzi w wysokiej rozdzielczości, wymaga kości AGA, twardziela, a karta turbo i dodatkowa pamięć przyda się także. Gra jest dużo lepsza, niż to mogło wynikać z wersji demo (szukaj na *ACS Cover 1*!). Szczegółowy opis już wkrótce. **(Baron)**



Racer

Tę grę stworzył pewien Francuz, Sebastien D'HEEGER, zafascynowany *Daytona USA*. Co prawda nie udało mu się napisać odpowiednika tamtego tytułu, ale i tak *Racer* może stać się najlepszą grą wyścigową 3D na Amidze. Jego podstawowe cechy to: 256 kolorowa grafika, teksturowany, renderowany w czasie rzeczywistym krajobraz (m.in. śnieżny, deszczowy, pustynny i nocny), prerenderowane samochody, 6 długich tras i ich edytor. Podstawowe wymagania sprzętowe to Amiga AGA, 4 MB Fast i HD, ale pozwala to na zabawę ze znośną prędkością tylko przy rozdzielczości 160x100 (czyli 2x2 piksele), obecność procesora 040 lub 060 umożliwia płynną grę w 320x200. *Racer* dostępny jest wyłącznie drogą pocztową, bezpośrednio u autora, za równowartość 40 DM lub 25 USD. **(KB)**

Sebastien D'HEEGER
137 Rue du General CATROUX
59 495 LEFFRINCKOUCKE
FRANCE, Tel. 33-3-28-69-04-41



Nemac IV DC

Dzięki **firmie ClickBOOM** trafiła właśnie na rynek nowa edycja znanej trójwymiarowej strzelanki grupy **Zentek**, pod tytułem *Nemac IV – Director's Cut*. Trudno wywnioskować ze skąpych informacji udzielonych przez wydawcę, na ile „wersja reżyserska" różni się od poprzedniej (w skrajnym przypadku tylko tytułem i wydawcą). W każdym razie ukazuje się ona tylko na CD, a wymagania sprzętowe są dokładnie takie same: dowolna Amiga 020 z twardym dyskiem. **(KB)**

clickBOOM: home.ican.net/~clkboom/

BattleCraft

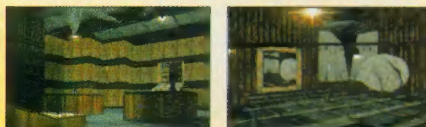
Ten tytuł stanie się być może wkrótce amigową wersją znanej pecetowej gry – *Warcraft II*. I nie jest to tylko kwestia wykorzystania pomysłu na grę, gdyż autor *BC* – Peter de Boer – uzyskał zgodę od firmy **Blizzard Entertainment** (wydawca *Warcrafta*) na import grafiki i map z oryginału, co zaowocuje bardzo wierną konwersją. Redukcji ulegnie jednak liczba kolorów i sampli, bo *BattleCraft* ma działać także na maszynach bez kości AGA. Data ukończenia nie jest jeszcze znana. **(KB)**



Trapped 2

Nie minęło jeszcze zbyt wiele czasu od premiery *Trapped*, a **Oxyron** już pracuje nad kontynuacją tej gry. Zmianom ulegnie przede wszystkim grafika: większe, skalowalne okno 3D, postacie przeciwników złożone z wieloboków, lustra na ścianach, ulepszone efekty świetlne. Zwiększona zostanie też liczba czarów oraz inteligencja wrogów, łatwiej też będzie korzystać z dostępnego uzbrojenia. *Trapped 2* ukaże się tylko na CD (450 MB animacji, 20 modułów, mnóstwo sampli) w okolicach sierpnia, a zadziała na wszystkich Amigach z 020, 2 MB Chipu i 4 MB Fastu (ECS/AGA/Grafitti/Picasso96). **(KB)**

Oxyron: www.amigasupport.com/oxyron



Vulcan News

• Kolejne zapowiedzi **Vulcanu** to: *Burnout Expansion* (4 nowe areny) – wiadomo o co chodzi; *Wasted Dreams* – sporych rozmiarów przygodówka, zawierająca wiele animowanych sekwencji i sporo lokacji do odwiedzenia; *Final Odyssey* – przygodówka logiczno-zręcznościowa z bardzo zachęcającą grafiką oraz *Scions of the Forgotten World* (patrz *ACS* 7/96).

• Firma **Vulcan** ogłosiła, że od tej pory wszystkie nowe gry będą wydawane wyłącznie na CD-ROM-ach. Na dyskietkach wyjdą jedynie te tytuły, które już zostały zapowiedziane jako gry dyskietkowe. Nie posiadamy się z radości.

• Ponadto **Vulcan** wziął się także za osprzęt do Amigi. Pierwszą propozycją jest interfejs pozwalający na podłączenie do Amigi joysticka analogowego od peceta. **(KB&RB)**

Vulcan Software: www.vulcan.co.uk

Bermuda

Taki tytuł nosi opracowywana właśnie przez kilku ludzi z Niemiec gra przygodowa, zbliżona (ich zdaniem) do takich tytułów, jak *Myst, Secrets Of The Luxor* czy *Monkey Island*. Jej fabuła oparta jest na jakiejś historyjce science fiction, a cała grafika, łącznie z wieloma animacjami, ma być renderowana („ma być", bo na razie wszystko jest rysowane ręcznie). Z powodu swojej obszerności *Bermuda* ukaże się tylko na kompakcie, a jej wymagania są całkiem niewąskie: minimum to A1200/4 MB Fast/CD-ROM 2x, ale przy pewnych ograniczeniach, standard to A1200/030 50 MHz/8 MB Fast/CD-ROM 4x, a konfiguracja optymalna to A1200/4000/040 40 MHz/16 MB Fast/CD-ROM 6x i karta zgodna z CyberGfx. Termin ukończenia prac to listopad/grudzień '97. **(KB)**

arco.met.fu-berlin.de/~mulbrich/advent_e.html



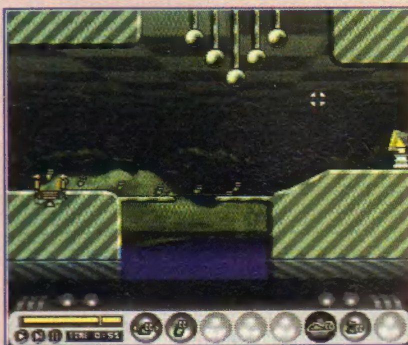


Blobz

Kiedyś wśród gier logiczno-zręcznościowych niepodzielnie panowały Lemmingi. Wszystkie części tej gry były sporymi przebojami i trudno było znaleźć kogoś, kto by w te gry nie grał lub ich nie widział. Najlepszym dowodem na ogromną popularność tych miłych stworzonek jest fakt, że ciągle powstają całe masy gier podobnych lub choćby przypominających koncepcyjnie ten stary przebój firmy Psygnosis. Jednym z takich klonów (co za obrzydliwie kojarzące się słowo) jest z pewnością gra Blobz wydana przez grupę zapaleńców z Anglii.

Tym razem przez wiele kolejnych poziomów będziemy sterować grupą blobów (dla wyjaśnienia podaję opis postaci: małe, zielone, z wyłupiastymi oczami, kształt piłeczki, bardzo elastyczne), które podobnie jak lemingi do inteligentnych stworzeń nie należą (mój brat także!). Grać można na dwa sposoby: albo na planszach standardowych, wymyślonych przez autorów, albo na planszach stworzonych samemu (do gry dołączony jest bardzo starannie wykonany edytor, którego obsługa jest naprawdę bardzo prosta, można by rzec — intuicyjna, a dzięki któremu można wykonać do dziesięciu własnych leveli).

Opcje ograniczają się do wybrania (lub nie) muzyki i komentarzy podczas gry oraz wpisania kodu do kontynuacji levelu. Po wybraniu zwykłego trybu gry (plansze oryginalne) naszym oczom ukazuje się mapa labiryntu, na którym wybieramy drogę naszej wędrówki (nie trzeba przechodzić wszystkich leveli na danym świecie, wystarczy wybrać sobie jedną drogę). Każdy ze świecących punktów oznacza 1 level. Same poziomy, podobnie jak w *Lemmingach*, zbudowane są z różnego rodzaju platform, mostów, przepaści itp. Naszą bandę kulczaków przeprowadzamy za pomocą kilku (dokładnie ośmiu) umiejętności, z jakich mogą korzystać bloby. Są to: skakanie, przegryzanie, przewiercanie, strzelanie rakietami, budowanie mostów itd. Oczywiście nie zawsze mamy dostępny cały wachlarz umiejętności w jednej planszy, zwykle musimy sobie radzić zaledwie kilkoma naraz. Nasze zadania często nie ograniczają się tylko do doprowadzenia blobów do wyjścia, ale często trzeba też zebrać wszystkie diamenty, zestrzelić różne obiekty itp. Po przejściu każdego świata otrzymujemy kod, dzięki któremu możemy kontynuować potem nasze zmagania. Poziom trudności jest doskonale wyważony - zabawa jest wciągająca, nie nudzi się szybko, ale nie powoduje także wrażenia zbytniej łatwości.





Oprawa gry jest dobra. Grafika plansz jest wyrazista, w miarę kolorowa, posiada nieźle animowane tło. Bardzo dobrze wypada muzyka i efekty dźwiękowe — muzyka jest zróżnicowana, ciekawa, a efekty nie pozostawiają wiele do życzenia. Najlepsza jest jednak synteza mowy, informująca o tym, co się dzieje na ekranie, a także poza nim. Całość wygląda ładnie i zachęca do gry.

Blobz wydana została w dwóch wersjach: AGA i ECS; łatwo instaluje się na twardym dysku. Gra jest ciekawą propozycją dla ludzi lubiących pogłówkować i dobrze się przy tym bawić. Można spędzić przy niej wiele godzin, nie uważając ich za stracone.

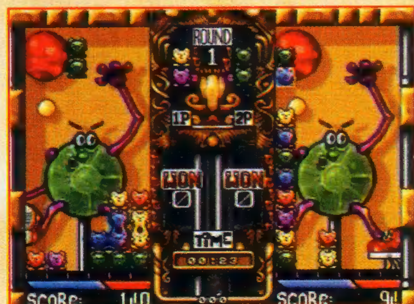
Baron Jack (Jacek Pietruszczak)

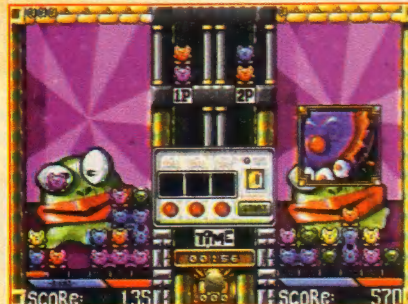
TYTUŁ	BLOBZ	8
PRODUCENT	REED, BARNARD'96	
GATUNEK	LOGICZNO-ZRĘCZNOŚĆ.	
DYSKI	2	
HD	TAK	
WYMAGANIA	AGA/ECS	

Minskies Furballs

Na rynku gier shareware można spotkać wiele gier logicznych opartych na znanych pomysłach typu Tetris czy Sokoban albo Snake. Ciekawostką jest jednakże przeniesienie takiej gry na rynek produktów komercyjnych. Firma Binary Emotions zdecydowała się na ten krok, a czy im to wyszło na dobre zaraz się przekonamy...

Gra jest przeniesieniem idei *Tetrisa*, z tą różnicą, że nie mamy tu do czynienia z klockami, a z żyjącymi kulistymi zwierzątkami. Spadając łączą się one w pary, a dodać trzeba, że mogą występować w kilku kolorach. Gdy po spadnięciu czwórka takiego samego koloru połączy się rączkami, teleportują się. Ot i cała filozofia gry. Niestety, jak to zwykle bywa, nie mamy łatwego życia – co jakiś czas spadają nam także kamienie i rybki, które niestety nie łączą się w nic i dosyć trudno jest się ich pozbyć. Czasem, po udanym teleportowaniu kilku kulek, dostajemy różne niespodzianki — bomby, laser, pole ochronne, przyspieszenie lub spowolnienie spadania itp. Część z nich jest bardzo przydatna, gdyż pozwala usunąć z planszy niepotrzebne elementy, inne znowu mogą nieźle nam namącić. Warto dodać, że walczymy nie tylko ze spadającymi kulkami, lecz także z komputerem, który gra po drugiej stronie planszy — kto pierwszy zapełni całą planszę, ten przegrywa. Gdy jednak uda nam się utrzymać dłużej, niż graczowi komputerowemu, mamy możliwość zagrania w jednorękiego bandytę — można wygrać punkty, dodatkowe monety i kredyty. W grę można pogrywać samemu (trzy poziomy trudności, 11 przeciwników) lub z kolegą (gra jest wtedy dużo bardziej zabawna).





Jak można łatwo zauważyć, grafika jest tym, na co postawili autorzy gry. Jest ładna, kolorowa, ze sporą ilością renderingów, nieźle animowana. Podobnie jest z muzyką — zróżnicowana, pasująca do zabawy, choć często trochę za dziecinna. Nieźle wygląda sprawa z efektami dźwiękowymi — każdy z przeciwników inaczej zachowuje się w chwilach złości, są komentarze o zebranych przedmiotach itp.

Najgorzej ma się sprawa z poziomem trudności. Początkujący gracz może mieć problemy już na najniższym stopniu trudności i dopiero po kilku godzinach ćwiczeń można dojść do jako takiej wprawy. Dodatkowo gra nie posiada żadnych kodów czy save'ów, co powoduje, że gracz, aby przejść całą grę, potrzebuje około 4 godzin (nie każdy ma tyle czasu na jedno posiedzenie). Gra sama rozpoznaje, czy komputer ma kości AGA i odpala się w odpowiedniej wersji.

Podsumowując, jest to nawet udany produkt, ale z nastawieniem na graczy lubiących pogłówkować. Pozostałym gra także powinna się spodobać, choć przebojem na pewno nie będzie.

Baron Jack (Jacek Pietruszczak)

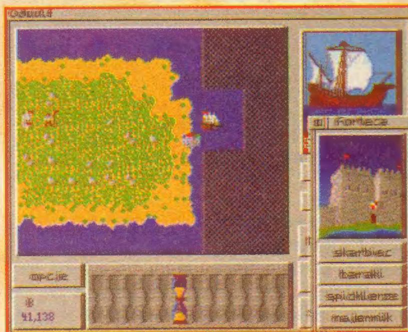
TYTUŁ	MINSKIES FURBALLS	7
PRODUCENT	BINARY EMOTIONS/GULDHALL'97	
GATUNEK	LOGICZNA	
DYSKI	4	
HD	TAK	
WYMAGANIA	ECS/AGA	



Funturatum

W pewnej krainie o nazwie Funturatum żył potężny ród, który miał pod swoim władaniem prawie całą planetę. Po pewnym czasie doszło jednak do kłótni i rozłamów, które spowodowały walki między braćmi i utratę talizmanu, który tworzył potęgę rodu. Podzielony na pięć części talizman, dostał się w ręce każdego z przeciwników oraz w ręce burmistrza stolicy — Funturatum. Twoim zadaniem jest zebranie wszystkich pięciu części w swojej fortecy i tym samym uzyskanie władzy absolutnej. Tak w dużym uproszczeniu przedstawia się fabuła nowej gry napisanej przez grupę FRM, a wydanej przez Twin Spark Soft.

Gra ta jest dość dziwnym połączeniem kilku znanych tytułów, jak np. *Colonization* i *Defender of the Crown*. Pływamy sobie naszym okrętem po morzach, szukamy skarbów, zakładamy osady, napadamy na przeciwników itd. Pod naszą wodzą mamy jeden okręt, który na początku gry, jest kiepskiej jakości i pojemności (potem w miastach można dokupić większy), kilka osób załogi i trochę kasy. Mamy też swoją fortecę, gdzie znajduje się nasz główny skarbiec, baraki dla wojska, główny spichlerz oraz centrum dowodzenia (tu wydajemy dyspozycje o robieniu brzydkich kawałów naszym przeciwnikom). Czasem zawitamy do miasta, gdzie będziemy mogli sprzedać wyprodukowane lub kupione w innym miejscu towary, zwerbować ludzi, zmienić statek na lepszy lub oddać się w szpony hazardu. Często, w okolicach miast, można napotkać wioski, które przy pomocy naszych pieniążków zamieniamy w gospodarstwa rolne na miarę dawnych PGR-ów. Możemy tam stawiać nowe budynki, uprawiać różne produkty rolne, sprzedawać je na miejscu kupcowi oraz oczywiście umieścić jednostkę obronną i składować swe dobra. Wioski te są bardzo ważnym ogniwem gospodarczym, bez którego zdobywanie funduszy byłoby bardzo utrudnione. Nasze zmagania możemy w dowolnej chwili przerwać i zapisać stan gry.



Oprawa graficzna jest trochę dziwna, a w zasadzie niestandardowa — obsługa poprzez system okienek bliźniaczo podobny do Workbencha (tak, jak *Colonization*. Ma to swoje zalety — szybkość działania, łatwość obsługi — ale ma też wady — estetyka wykonania pozostawia dużo do życzenia — całość wygląda trochę siermiężnie. Nieźle, choć nie rewelacyjnie, wykonana jest grafika samej gry — wszystko czytelne, ale jednak trochę prymitywne (kłaniają się niewielkie wymagania sprzętowe). Efekty dźwiękowe ograniczają się do kilku pstryknięć, natomiast muzyka jest niezła, ale — moim zdaniem — nie za bardzo pasuje do gry.

Funturatum ma oczywiście swoje wady (która gra ich nie ma!), które choć nie rażące, pozostawiają pewien niesmak. Po pierwsze, w grze można mieć tylko jeden statek; przy tak dużej mapie bardzo trudno jest panować choćby nad połową jej obszaru, gdyż co chwila ktoś nas atakuje, a my jednym statkiem musimy być „wszędzie". Po drugie, gra jest lekko niesprawiedliwa dla gracza, np. Twoje wojska mogą liczyć tylko 100 ludzi (tylko we własnej fortecy można mieć więcej), zaś wojska sterowane przez komputer mogą liczyć nawet trzy razy tyle. Kolejna sprawa to brak możliwości obserwacji poczynań przeciwników (choćby tylko na odkrytej części mapy), co może nie jest wadą, ale z pewnością byłoby dużym ułatwieniem (to żadna przyjemność dowiedzieć się niespodziewanie o ataku wroga na twoja farmę oddaloną o 10 kolejek żeglugi).

Mimo wad, *Funturatum* to niezła pozycja. Mniej wymagający gracze będą się dobrze bawić, inni wybiorą raczej *Colonization* albo *Civilization*. Warto jednak pochwalić polską firmę za udany produkt nie będący kolejną platformówką.

Baron Jack (Jacek Pietruszczak)

TYTUŁ	FUNTURATUM
PRODUCENT	FRM / TSS'97
DYSTRYBUTOR	TWIN SPARK SOFT ☎ (0-12) 431-537
GATUNEK	STRATEGIA
DYSKI	1
HD	TAK
WYMAGANIA	OS 2.0
CENA	☎
	6

Ruff'N'Tumble

Spróbujmy zdefiniować platformówkę doskonałą — musi ona mieć świetną grafikę, dobrą i dostosowaną do klimatu gry muzykę, realistyczne efekty dźwiękowe, no i oczywiście doskonałą grywalność, powodującą, że nie można się od niej oderwać.

Ponadto dobrze by było, aby istniała jakaś przekonująca fabuła (polemizowałbym — przyp. RB), aby system sterowania był łatwy do opanowania, a także przydałby się jakiś system kodów lub możliwość nagrania stanu gry. Tak wygląda gra idealna, zobaczmy, jak przedstawia się produkt firm Wunderkind/Renegade.

Fabuła jest bliżej nie sprecyzowana, nasz bohater — mały, luzakowaty blondynek ze sporą grzywką i wielkim kałaszem — musi przebyć cztery światy (każdy podzielony na 4 etapy), a przed ukończeniem każdego należy rozwalić jeszcze super bossa. Niewiele, powiecie, ale tu zdecydowanie wystarczy. Tak więc nasz bohater (nazywa się Ruff Roger) najpierw musi przejść przez magiczny las, w którym uporać się musi z pszczołami, robotami różnych kalibrów (w lesie?!) i innymi stworzeniami chcącymi pozbawić go serduszka (lub serduszek). Potem schodzimy pod ziemię, gdzie napotkane stworzenia — jakże podobne do tych z lasu — także nie mają względem nas przyjaznych zamiarów. Po pokonaniu wielkiego kreta na końcu świata pojawiamy się w wielkiej fabryce, gdzie spotykamy kolejne zastępy żelaźniaków do rozwalenia. W następnym świecie — opuszczonym zamku (ale nie przez metalowe stwory), także nie mamy chwili oddechu i dopiero po pokonaniu końcowego bossa oglądamy fajny ekran końcowy. Tyle ogólnie.



Tym, co przyciąga do tej niesamowitej gry, jest jej cudowna wręcz grafika. Dokładna, bardzo kolorowa (na A500!), dopracowana do ostatniego szczegółu i zabawna zarazem. Wszystkie przedmioty, postacie, krajobrazy są wykonane naprawdę doskonale, prawie nie widać pikseli, no i oczywiście dobrze animowane. Sam bohater ma sporo klatek animacji, jego grzywa fajnie faluje w czasie biegu, a przy hamowaniu leci dym z trampek. Często też zmienia się oświetlenie pomieszczenia. Efekty takie jak: buchająca lawa, spięcia na wielkich prądnicach czy możliwość pływania pod wodą, dopełniają reszty.

Tyle samo dobrego można powiedzieć o muzyce i efektach dźwiękowych. Już na samym początku wita nas ostry, metalowy moduł, który doskonale pasuje do „technicznego" klimatu gierki. W każdym świecie muzyka jest podobna, jeśli chodzi o rodzaj, ale zdecydowanie inna gdy wsłuchamy się w melodię. Doskonale wprost pasuje do szybkiej akcji na ekranie. Dla mnie super!!! Podobnie efekty dźwiękowe — efekt naboi odbijanych od metalowych puszek, wielkie wiertła wbijające się w ziemię, odgłos prądu na prądnicach czy wreszcie wybuchy ginących są zrobione z klasą i nic nie można im zarzucić.

Oczywiście nasz bohater, jak w każdej grze platformowej, musi jakoś uśmiercać przeciwników. Nie można im co prawda naskoczyć na głowę, ale za to nasz kałasznikow oprócz normalnych naboi, strzelać może laserem, miotać płomienie, a także wypuszczać rakiety (ciekawe, ile Rosjanie daliby za taki karabin?). Możemy też zbierać różnego rodzaju serduszka, aby uzupełnić straconą energię, magazynki pozwalające dłużej cieszyć się nową bronią, chwilowe nietykalności oraz zwykłe przedmioty podnoszące liczbę punktów.

Gra ma banalny sposób sterowania oraz system kodów do każdego świata. Zajmuje dwie dyskietki, jednak są one niedosowe (to chyba jedyna wada); na szczęście gra ładuje się błyskawicznie i prawie nie zmienia się dysków w czasie zabawy. Osobiście uważam ją za najlepszą platformówkę, w jaką grałem na Amidze. Naprawdę gorąco polecam wszystkim miłośnikom gatunku, a także tym, którzy wątpią w duże możliwości naszego ukochanego komputera.

Baron Jack (Jacek Pietruszczak)

TYTUŁ	RUFF & TUMBLE
PRODUCENT	WUNDERKIND'95
GATUNEK	PLATFORMÓWKA
DYSKI	2
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS
	9



NA PÓŁKACH

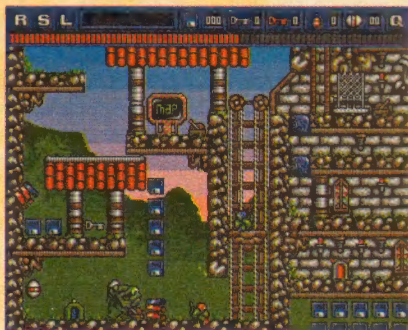
Bograts

Nie tak dawno mieliśmy możliwość bliższego przyjrzenia się produktowi firmy Vulcan pt. BurnOut. Jakiś czas wcześniej wydana została gra, która wywołała zdecydowanie mniejszy entuzjazm wśród graczy.

Jest to gra pt. *Bograts*. Produkt ten koncepcyjnie nawiązuje do takich produktów, jak *Benefactor* lub *Sleepwalker*. Jest to gatunek gier, w którym naszym zadaniem jest doprowadzić do wyjścia jakieś bezmyślne stworzonka uparcie prące w jedną stronę. Także i tu mamy do przeprowadzenia 2 zielone potworki, które różnią się kolorem czapeczek (niebieska lub czerwona — ma to wpływ na grę, gdyż np. „niebieski" zabija potworki, z którymi nie daje sobie rady „czerwony"). My poruszamy się po planszy obrzydliwym, zielonym potworem, którym z powodzeniem można straszyć dzieci. W grę wprowadza nas intro, którego niestety nie da się przerwać. Nie ma możliwości ustawiania żadnych opcji — od razu ukazuje się ekran gry.

Na ekranie, po naciśnięciu spacji, mamy możliwość nagrania, załadowania stanu gry lub rozpoczęcia gry od początku (nagranie jednak „kosztuje" 10 serduszek, które trzeba zbierać na poszczególnych poziomach). Oprócz doprowadzania stworzonek, musimy też zbierać jajka, otwierać zamknięte przejścia, usuwać przeszkody itp. Na każdej planszy znajduje się też specjalny ekran, który przenosi nas w tryb mapy (poruszamy obrazem, a postać się nie rusza).

Grafika jest na bardzo średnim poziomie — zrobiona została dla wszystkich komputerów, więc nie wyróżnia się ani bogatszą paletą barw, ani oszałamiającą animacją. Dosyć słabo wykonane są plansze, ponieważ mała paleta barw





spowodowała duże zlewanie się wszystkiego na planszy. Trudno jest więc na początku dojść, czy dany element jest tłem, czy też ruchomą częścią planszy. Nie najlepiej przedstawia się też muzyka i efekty dźwiękowe. Muzyka jest na poziomie Commodore 64, bardzo nudna i niemożliwa do wyłączenia. Efekty są słabiutkie i po jakimś czasie zaczynają przeszkadzać. Oprawa gry jest więc jej wyjątkowo słabą stroną.

Poziom trudności jest zróżnicowany — o ile pierwsze kilka leveli jest banalnie proste, o tyle kolejne to droga przez mękę — kilkakrotne powtórki. Gra daje się zainstalować na twardym dysku i „odpala" się z poziomu Workbencha (niestety, gryzie się z 040 w moim komputerze). Podsumowując, jest to jedna z tych produkcji, do których firma Vulcan nie powinna się przyznawać. Nieudana, nudna i odpychająca swoim wyglądem (jak więc małe dzieci mają się nią zainteresować?).

Baron Jack (Jacek Pietruszczak)

TYTUŁ	BOGRATS
PRODUCENT	VULCAN'96
GATUNEK	ZRĘCZN.- LOGICZNA
DYSKI	2
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS

3

T-Racer

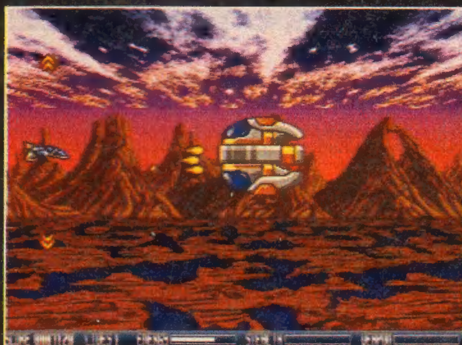
Niewiele powstało dobrych strzelanin, przeznaczonych wyłącznie dla Amigi 1200 i wykorzystujących jej możliwości. Największą popularność zdobyły (zresztą całkiem zasłużenie) Super Stardust i Banshee. Z tym większą radością umieściłem w stacji pierwszy dysk z grą T-Racer.

Jest to typowa strzelanina, zrealizowana w konwencji „leć w prawo i strzelaj do wszystkiego, co się rusza", jednak wykonanie zasługuje na uznanie. Wypada zauważyć, że autorami gry są ludzie z **Virtual Dreams** (znanej z doskonałych demek), wiedzący o Amidze chyba nawet więcej od jej twórców.

CO JEST GRANE?

Po załadowaniu gry możemy wybrać kilka opcji, wśród których znajduje się też ustawienie poziomu trudności. Tutaj mam drobną uwagę. Wydaje mi się, że gra jest odrobinę zbyt trudna. Co prawda trafienie nie oznacza natychmiastowego zniszczenia naszego statku, a tylko spadek poziomu energii, jednak pierwsze odczucie pozostaje.

Nasze zadanie sprowadza się do przebycia kilku poziomów, z których każdy jest podzielony na dwa etapy. Zgodnie z kanonem gier tego typu, na ich końcu czekają na nas wielkie kupy żelastwa w formie ogromnych statków kosmicznych, a do nas należy zamienienie ich w jeszcze większe zbiorowisko złomu. Pomagają nam w tym różnorodne bonusy pozostające po zniszczonych wrogach, dzięki czemu mamy szansę dozbroić nasz statek. Ciekawostką jest opcja Stealth, której włączenie umożliwia nam bycie przez krótki czas niewidzialnym dla wroga, należy jednak korzystać z niej bardzo oszczędnie, by w krytycznym momencie zyskać na czasie. Dodatkową atrakcją po skończeniu poziomu jest lot tunelem i unikanie pojawiających się w nim znienacka przeszkód. Na dotarcie do końca mamy mało czasu, a każda stłuczka jeszcze bardziej zmniejsza nasze szanse.



GRAFIKA I DŹWIĘK

Muzyka i dźwięk nie wyróżniają się specjalnie, ale dobrze spełniają swoje zadanie. Warto natomiast przyjrzeć się bliżej grafice. Bardzo dobrze narysowane są tła, uwagę zwraca też wysoka jakość i zróżnicowanie naszych przeciwników.



Największe wrażenie robi jednak górna i dolna część tła, która składa się z dwóch animowanych płaszczyzn, na które nałożono tekstury nieba i ziemi. Rezultat jest nieco podobny do znanego od dawna efektu paralaksy (zastosowanego m.in. w *Shadow of the Beast*), ale znacznie doskonalszy. W czasie gry po prostu „czuje się" przestrzeń, w której porusza się nasz statek i muszę powiedzieć, że dzięki temu gra się znacznie przyjemniej.

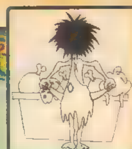
KRÓTKO MÓWIĄC

Podsumowując można stwierdzić, że *T-Racer* z pewnością nie jest rewolucją na miarę *Swiv* czy *Project X*, tym niemniej jest to gra solidnie wykonana i gwarantująca doskonałą zabawę miłośnikom strzelanin. Również innym można ten program polecić, choćby ze względu na bardzo dobrą grafikę. Macie gwarantowaną przynajmniej chwilę miłej zabawy!

Fuzz

TYTUŁ	T-RACER
PRODUCENT	VIRTUAL DREAMS'95
GATUNEK	ZRĘCZNOŚCIOWA
DYSKI	2
HD	TAK
WYMAGANIA	AGA

8

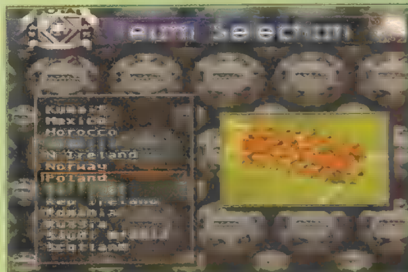


Total Football

Na Amidze nigdy nie brakowało dobrych gier piłkarskich. Nie brakowało też tytułów przeciętnych, ■ nawet słabych. Total Football trudno jednoznacznie zakwalifikować do którejś z tych kategorii, ale z całą pewnością jest to gra piłkarska.

Oczywiście, jak w każdej grze piłkarskiej, bardzo ważną rolę odgrywa grafika. Jest to jedna z mocniejszych stron tego tytułu Produkty z tego gatunku przyzwyczaiły nas do niezbyt dużych postaci (*Sensible Soccer/SWOS*, *Football Glory*), ■ jeżeli już były duże, to inne elementy gry były nieco zubożone. Tutaj jednakże mamy do czynienia z całkiem sporymi i dobrze animowanymi sylwetkami zawodników. Także nieco ożywione trybuny sprawiają korzystne wrażenie. Dźwięki niestety nie wypadają najlepiej — są dość typowe i niezbyt efektowne.

Gra symuluje rozgrywki między reprezentacjami narodowymi w trzech systemach: ligowym, pucharowym i turniejowym (tzn. najpierw rozgrywki grupowe, potem pucharowe). Przed przejściem do meczu dokonujemy ustawienia z zestawu kilkunastu formacji (nie jest to zresztą zestaw imponujący). Potem następuje mecz, o którym można powiedzieć tylko kilka zdań. Widok jest z ukosa, a sterowanie według kierunków na boisku, co przynajmniej na początku skuteczne utrudnia kierowanie piłkarzami. Boisko jest zbyt małe, przez co czasami robi się tłok. Jeden ekran obejmuje tylko niewielką część boiska (ok. 1/6), a



autorzy nie dołączyli podglądu na całość (przez co nie wiadomo, czy wybijając piłkę w danym kierunku, znajdzie się tam swojego zawodnika). Dobra animacja postaci oraz godny pochwały algorytm sprawiają, że akcje przeprowadzane przez komputer naprawdę robią wrażenie (szkoda tylko, że człowiek nie jest w stanie ich powtórzyć). Spornymi, moim zdaniem, wadami jest brak replayu oraz przesadne wykrywanie fauli w momencie wchodzenia wślizgiem (chodzi o to, że przy wślizgu nie trafiam ani w zawodnika ani w piłkę, ■ gdy tak jadę po trawie wbiega na mnie inny piłkarz i jest rzut wolny, jeżeli nie kartka), ale jest to wynikiem zbyt małych wymiarów boiska.

Ogólnie gra jest raczej przyjemna, chociaż momentami uboga (np. w opcje). Niestety, nie instaluje się na HD, ale za to cała ładuje się do pamięci, więc zmiana dyskietek nie jest aż tak uciążliwa. Niestety, w pewnych momentach z przyczyn zupełnie niewytłumaczalnych odczytuje sygnały z portu myszy (chociaż nie ma możliwości gry na dwóch zawodników), ale na szczęście tylko w menu.

Zupełnie inną sprawą jest instrukcja obsługi dołączona przez **Mirage**. Przypomina mi nieco instrukcje umieszczane na gaśnicach — obrazki fajne, ale w razie czego nie można na nią liczyć. Niestety, metodą prób i błędów musiałem szukać chociażby sposobu wybierania drużyn do meczu. Być może jednak jest to wina oryginału, ■ nie spolszczenia.

Adam „Frey" Barczyński

TYTUŁ	[illegible]
PRODUCENT	[illegible]
DYSTRYBUTOR	MIRAGE
	☎ [illegible]
GATUNEK	PIŁKARSKA
DYSKI	3
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS
CENA	[illegible],00 zł

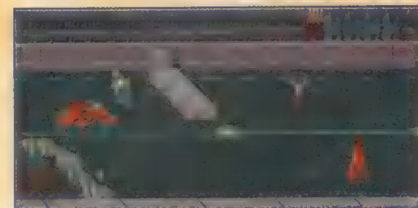
Ocena: 7





Akira

Z mangą w grach komputerowych pierwszy raz zetknąłem się 4 lata temu, oglądając intro do gry Apidya. Teraz z pewnością coraz częściej powstawać będą gry nawiązujące do tych klimatów, a jedną z pierwszych jest Akira.



CO JEST GRANE?

Każdy, kto choć trochę interesuje się mangą, wie że *Akira* to tytuł chyba najlepszego filmu tego gatunku, opowiadającego o przygodach dwóch młodych członków gangu motocyklowego. Nie będę streszczał fabuły filmu, swego czasu był on wyświetlany w jednej z krajowych telewizji komercyjnych.

A jak wygląda komputerowa wersja *Akiry*? Gra podzielona jest na etapy, podczas których przeżyjesz pasjonujące (czyli doprowadzające do pasji) przygody. Będzie to jazda motocyklem lub typowe platformówkowe poziomy z dużą ilością skakania i strzelania. Widok na pole akcji (którą trudno zauważyć) oczywiście z boku, czyli kolejna gra nie wnosząca nic nowego, ale powodem jej totalnego zbesztania jest przede wszystkim oprawa (patrz następny akapit). Poza tym grywalność jest zerowa, poziom trudności zbyt duży i gdyby nie cheaty i kody, nie spędziłbym przy tej grze nawet 5 minut.

GRAFIKA I MUZYKA

Obowiązujący mnie obiektywizm zmusza do napisania, że grafika jest brzydsza od..., no nie wiem od czego, trudno znaleźć równie brzydki punkt odniesienia. Wypociny grafika są kompletnie nieczytelne i zniechęcają do grania od pierwszej chwili. Być może byłoby lepiej, gdyby ■ palety 64 kolorów wybrano bardziej kontrastowe i żywe. Uwaga ta nie dotyczy miłośników wszelkich odcieni beżu, fioletu i sraczki. Animacja jest jeszcze gorsza, naprawdę lepszą widziałem nawet w największych krajowych knotach. Muzyka to wczesne C-64, a sample są niewiele lepsze od dźwięków pC speakera (blee...).

KRÓTKO MÓWIĄC

Totalne dno, kolejny dobry film doczekał się na nieszczęście graczy wersji komputerowej. Ja *Akiry* już nigdy nie będę próbował uruchomić, bo mój zasilacz podetnie sobie kabel i nikomu jej nie polecam, szczególnie miłośnikom mangi. Kontakt ■ tą grą może doprowadzić do nieodwracalnych zmian frasunkowo-frustracyjnych w płacie czołowym, o czym donosi z Tworek Minister Odkształceń Umysłowych

Adam SŁONIU F.

TYTUŁ	AKIRA
PRODUCENT	[illegible]
GATUNEK	ZRĘCZNOŚCIOWA
DYSKI	3
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS
ZALECANE	NERWY

Ocena: 1



Chaos Engine 2

Na drugą część pięćsetkowego hitu przyszło nam czekać bardzo długo. Twórcy wielokrotnie przekładali termin ukazania się następcy CE. W dzisiejszych realiach, kiedy prace nad prawie gotowymi grami na Amigę są często przerywane, wielu zwątpiło w to, czy Chaos Engine 2 kiedykolwiek ujrzy światło dzienne.

Początkowo nie mogłem uwierzyć, że to prawda. Tyle razy słyszałem, że na pewno już za miesiąc, a na 100% za dwa... Aż tu nagle... Jest! Tylko czy te wszystkie opóźnienia wpłynęły pozytywnie na ostateczny wygląd gry? Chyba tak, gdyż jeszcze przed odpaleniem *CE2* dowiedziałem się, że program wymaga kości AGA. Czyli grafika została pewnie jeszcze ulepszona. Przy odpalaniu programu czekała na mnie z kolei niemiła niespodzianka — niedosowe dyskietki w erze twardych dysków! Na szczęście Hires wygrzebał skądś instalator na twardego, choć nie jest on dołączany wraz z grą. I tu minus. Ale przejdźmy do istotniejszych elementów.

Co nowego

Zmieniła się głównie filozofia gry. Nie walczymy, tak jak w pierwszej części, ramię w ramię z drugim graczem (niezależnie od tego, czy był to człowiek, czy też komputer), lecz stajemy często lufa w lufę z dawnym kompanem. Life is brutal i tylko jeden może wygrać. A wygrywa ten, kto w danej planszy zgromadzi więcej punktów. Przegrany traci życie. Grając samemu, przechodzimy po kolei plansze, o ile zdobędziemy w nich większą liczbę punktów niż komputerowy przeciwnik. Jeżeli w którejś z plansz komputer osiągnie wyższy wynik, tracimy życie i musimy powtórzyć ten level. Naszym celem jest przejście wszystkich światów. Po każdym z nich spotykamy się z bossem — duuużym i wytrzymałym strażnikiem świata. Nieco inaczej jest przy grze na dwóch graczy. Deklarujemy liczbę rund i zwycięża ten, kto wygra ich więcej. Przy grze we dwóch plansze, na których przyjdzie nam walczyć, są wybierane losowo, nie napotykamy też na bossów. W przypadku remisu, zarówno w grze samotnej, jak i z kolegą/koleżanką, plansza musi być powtórzona (nikt nie traci życia).

Postacie

W porównaniu z pierwszą częścią mamy do wyboru mniej postaci, bo tylko 4 (Brigand, Mercenary, Gentleman, Navie). Różnią się szybkością, uzbrojeniem, wytrzymałością i inteligencją. Najważniejsze parametry to szybkość i inteligencja, gdyż istnieją dwie główne strategie gry z komputerem: wybieramy jako przeciwnika albo najwolniejszego, albo najgłupszego. Początkowo wydawało mi się, że lepiej walczyć ze ślamazarnym konkurentem, gdyż nawet nie znając poziomu, można zgromadzić w nim więcej punktów. Jednak w dalszych, dużo bardziej skomplikowanych planszach, gdzie każdy zawodnik samotnie zbiera punkty, rzadko stykając się z rywalem, większą rolę odgrywa inteligencja komputera. Uzbrojenie ma mniejsze znaczenie, a wytrzymałość rośnie wraz z przechodzeniem kolejnych plansz i różnice się zacierają.

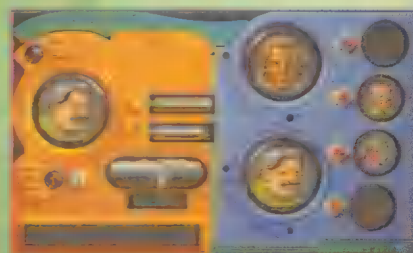
Grafika

Na pewno przybyło kolorów, co jest widoczne (szczególnie w menu i przy wyborze postaci). Wciąż bez trudu można rozpoznać stary, dobry styl grafików z **Bitmap Brothers**, szczególnie jeżeli chodzi o sylwetki ludzi (specyficzny sposób cieniowania znany z *CE* czy *Speedballa*). Sceneria światów jest trochę bardziej futurystyczna. Mniej jest drzewek, bagien i skarp, a więcej metalowych pomostów, żelbetonowych ścian. Nie sprawiają jednak przygnębiającego wrażenia, jak niektóre polskie osiedla mieszkaniowe.









Ekran rozgrywki

Podzielony jest na dwie części. W lewym górnym rogu każdego okienka znajduje się cyfra przedstawiająca liczbę żyć, obok pasek symbolizujący energię. Nieco niżej umieszczony jest symbol magazynka z nabojami, a pod nim cyfra oznaczająca liczbę magazynków. Jeszcze niżej wyświetlana jest liczba gadżetów danego typu, które zbieramy w trakcie rozgrywki (np. dynamit), a jeszcze niżej — liczba przedmiotów, które należy zebrać w danej planszy, aby zdobyć klucz do wyjścia. Po lewej stronie, na listwie pomiędzy ekranami, znajduje się mały skaner ukazujący pozycje obydwu graczy oraz wyjścia. Pośrodku listwy znajdują się aktualne wyniki graczy oraz liczba przedmiotów, które należy zebrać, aby zdobyć klucz. Tu dodam, iż aby zdobyć klucz, trzeba mieć wszystkie przedmioty do tego niezbędne. Aby zdobyć te, które posiada przeciwnik, należy go zastrzelić — wtedy je zgubi.

Dźwięk

Jest na przyzwoitym poziomie. Sample podobne do tych z pierwszej części. Muzyczki występują w menu i pomiędzy levelami. Nie odgrywają większej roli, gdyż są tylko przerywnikami, choć są miłe dla ucha.

Rozgrywka i punktacja

Jak już pisałem, aby przejść dany etap, należy zebrać większą liczbę punktów niż przeciwnik (w grze na jednego gracza przechodzimy dalej, w grze na dwóch – zdobywamy punkt). Co jest punktowane? Wszystko. Zebranie przedmiotów niezbędnych do zdobycia klucza, otwarcie drzwi, zabranie przeciwnikowi jego dobytku, przełączenie dźwigni lub też wykonanie innego określonego zadania. Punktowane jest także zastrzelenie stworka, jak też drugiego gracza (my dostajemy 100 punktów, a przeciwnik traci 50). Gdy pierwszy z graczy skorzysta z wyjścia z poziomu, zaczyna się odliczanie. Za każdą sekundę zwłoki drugi gracz traci 100 punktów. Często właśnie ten element decyduje o zwycięstwie lub porażce.

Gadżety

W grze występuje wiele gadżetów, które można zebrać i wykorzystać, utrudniając życie konkurentowi lub ułatwiając sobie (spowolnienie przeciwnika, zamrożenie go na kilka sekund, teleport, dynamit, osłona, apteczka itp.). Jeżeli zabraknie nam amunicji, należy przełączyć jedną z dźwigni znajdujących się w pobliżu – powinien pojawić się magazynek.

Zróżnicowanie misji

Misje są dosyć zróżnicowane. Początkowo polegają na odnalezieniu klucza i otwarciu drzwi. Później robi się trudniej (teleportujemy się, zbieramy baterie, biegamy po schodach, strzelamy do nietoperzy oraz wykonujemy wiele dziwnych czynności). Aby się [redacted] wszystkim nie pogubić, przed każdym poziomem ukazuje się miniaturowa mapa planszy i miły pan instruuje nas, co i w jakiej kolejności powinniśmy wykonać.

System kodów

W grze nie [redacted] opcji nagrywania stanu gry, ale co pewien czas podawany jest kod. Niestety, tutaj mały minusik — nie da rady wpisać go z klawiatury, [redacted] ostatnio uzyskany kod nie jest nagrywany przy wyjściu [redacted] gry. Nie dość, że jest dosyć długi, to litery i cyfry wybiera się joyem. Jeżeli w drugim porcie podłączona jest mysz, warto odwrócić ją do góry nogami (a może kulką?), gdyż mogą wystąpić pewne problemy.

Jednak i ten minusik nie zatrze pozytywnego wrażenia, jakie wywarł na mnie *Chaos Engine 2*. Konserwatywni zwolennicy pierwszej części będą z pewnością narzekali na nową filozofię gry, ale sądzę, że dadzą się do niej przekonać. Do minusów zaliczyłbym nieprzemyślany sposób wpisywania kodów, nienagrywanie najlepszych wyników, [redacted] przede wszystkim — niedosowe dyskietki (za co odejmuję jeden punkt w ocenie).

Artur „R2D2" Frankowski





Poziom programów symulujących grę w tenisa jest, odmiennie od właściwie wszystkich pozostałych rodzajów gier, stały i niezmienny. Nowe tytuły nie zaskakują ani nowatorskimi rozwiązaniami graficznymi, ani bogatym udźwiękowieniem, ani też jakimś rewolucyjnym ujęciem tematu sterowania (np. więcej możliwych rodzajów odbić itp.)

Super Tennis Champs

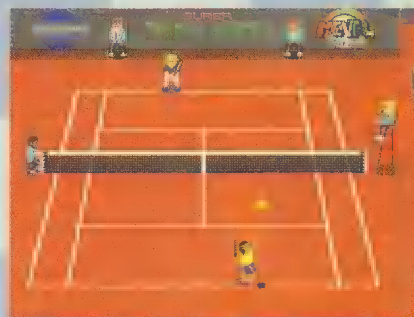
Powód tego stanu rzeczy jest dosyć łatwy do wyjaśnienia: od lat wydaje się wszystkie gry „tenisowe" tylko dla A500, nie uwzględniając obecności już od dawna maszyn o bardziej rozbudowanej konfiguracji (kości AGA, minimum 2 MB pamięci Chip). Działają one z reguły na nowszych sprzętach, ale ■ ogóle nie raczą wykorzystywać ich dodatkowych możliwości.

Super Tennis Champs, zrealizowany przez **Mental Software**, nie jest niestety wyjątkiem od tej reguły. Gra ta ma co prawda minimalne wymagania co do posiadanego komputera, ale oferuje w zamian też niewiele: wyraźną i całkiem kolorową, aczkolwiek pozbawioną fajerwerków, grafikę, przyzwoitą, momentami dość zabawną animację postaci, kilka niezłych sampli, dobrze ilustrujących aktualny przebieg akcji. Jedyną rzadko spotykaną opcją, znajdującą się w tej grze, jest replay, zaopatrzony dodatkowo w możliwość oglądania poklatkowego oraz zatrzymania klatki. Sterowanie ruchem zawodnika jest analogiczne do innych tego typu gier, z tą znaczącą różnicą, że ten program uwzględnia możliwość wykorzystania dwuprzyciskowego joysticka i/lub joypada z CD32. Sami zawodnicy natomiast, dostępni w *Super Tennis Champs*, to nie światowa czołówka tej dyscypliny, a 16 wykreowanych przez twórców gry osobników, o zróżnicowanym wyglądzie, narodowości (Polaka oczywiście wśród nich nie ma) i umiejętnościach (w instrukcji podana jest ich przybliżona lista rankingowa). Na szczęście istnieje możliwość zastępowania standardowego zestawu postaci nowymi, np. dostępny jest dysk z tenisistkami, więc może kiedyś producent wyda zestaw bardziej realistycznych postaci (nie można ich niestety edytować własnoręcznie). Poza konkretnym zawodnikiem, gracz ma też do wyboru wzięcie udziału w meczu pokazowym, samodzielnie stworzonej lidze (4/8 uczestników), w jednym z czterech wielkoszlemowych turniejów: Paryż, Londyn, Nowy Jork lub Melbourne, albo w całych zawodach Wielkiego Szlema. Zawsze wybrać także można to, czy chce się brać udział w grze singlowej, czy deblowej, po ile setów ma mieć mecz oraz rodzaj nawierzchni, na jakiej ma być rozgrywany (sztuczna, trawiasta, ziemna). Ostatni punkt nie dotyczy oczywiście kortów w czterech wspomnianych wyżej miastach — rodzaj nawierzchni jest im przypisany na stałe. To, co najważniejsze w takich grach, czyli stopień trudności, jest w tym programie kwestią dyskusyjną. Dla *Super Tennis Champs* jest zbyt trudny. Nawet zmierzenie się teoretycznie najlepszym zawodnikiem z najsłabszym, kończy się porażką. Brak możliwości poprawiania umiejętności zawodnika (poprzez trening, czy tak, jak w *Center Court*, wraz z nabieraniem doświadczeń) pozbawia nadziei na zmianę tej nieprzyjemnej sytuacji w inny sposób, niż tylko przez systematyczne, mozolne wprawianie się w posługiwaniu programem. Przydałaby się możliwość regulowania stopnia trudności, co zapobiegłoby uczuciu zniechęcenia po doznawaniu ciągłych serii niepowodzeń w grze z komputerem. Całkiem odmiennie prezentuje się sytuacja, gdy za przeciwnika ma się człowieka. Wydaje się, że gra ta została stworzona przede wszystkim do tego celu — opcja gry deblowej razem lub przeciwko sobie, wykorzystywanie przez program adaptera na 4 joye w połączeniu z możliwością stworzenia dowolnej ligi, to bardzo mocne punkty *Super Tennis Champs*. Dopiero w starciu z kolegą/kolegami gra ta pozwala na wydobycie wielu emocji i poczucie atmosfery prawdziwych zawodów. Dla pojedynczego gracza, zbyt wygórowany poziom trudności może być powodem mniejszego zainteresowania tą grą. Zabawa staje się atrakcyjna dopiero przy jednoczesnym udziale co najmniej dwóch osób, a najlepiej czterech.





I jeszcze kilka słów o stronie technicznej. *STC* dostarczany jest na jednej dyskietce i można go zainstalować na twardym dysku. Z dyskietką nie można się jednak pożegnać na stałe, bo sposób zabezpieczenia programu przed skopiowaniem, wymusza jej obecność w stacji podczas uruchamiania gry z HD. Jest to uciążliwe i raczej niepotrzebne utrudnienie dla legalnych użytkowników. Poza tym szkoda, że sam proces instalacji nie jest opisany w polskiej instrukcji. Tekst po angielsku, wyłącznie w pliku na dyskietce, może okazać się niewystarczający dla niektórych, nie obeznanych z systemem i słabo znających ten język, użytkowników Amigi (oby jednych i drugich było jak najmniej). Dyskietka jest też niestety niezbędnym nośnikiem zapisywanych stanów gry.



Ocena ogólna *Super Tennis Champs* wypada jednak bardzo pozytywnie: niezła oprawa, zgodne z przyjętymi dla takich gier standardami sterowanie, możliwość obejrzenia powtórki dowolnego fragmentu spotkania, kilka rodzajów rozgrywki (liga, Wielki Szlem) oraz, co najważniejsze, umożliwienie udziału w zabawie nawet czterem osobom naraz – to niewątpliwe atuty tego programu. A to, że nie jest to gra przełamująca przyjęte kanony graficzne i dźwiękowe, wykorzystująca maksymalnie kości AGA, obecność dodatkowej pamięci i twardego dysku, że o CD już nie wspomnę. No cóż, może innym razem. Tymczasem warto pograć w tę grę i to najlepiej we czterech.

Kamil Barczyński

TYTUŁ	[illegible]
PRODUCENT	[illegible]GENIC'94
DYSTRYBUTOR	[illegible]RKSOFT
	[illegible]
GATUNEK	[illegible]ORTOWA
DYSKI	1
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS
ZALECANE	ADAPTER NA 4 JOYSTICKI
[illegible]	8



Ostatnio, nudząc się okrutnie z powodu braków nowości piłkarskich (__Kick Off'96__ to kompletny shit), zacząłem przeglądać swoje zbiory „piłkarskie" i trafiłem na moją ulubioną niegdyś grę — __Championship Manager Italia'95__. Pamiętam jak jeszcze niedawno zarywałem noce, bo co zaczęło się jeden mecz, to nie można było skończyć.

Championship Manager Italia'95

Gra nie jest najświeższa, co nie przeszkadza jej być jedną z najlepszych w swoim gatunku (dopiero *Championship Manager 2* może – moim zdaniem – być lepszy). Posiada ona w sobie cechę, która jednych trwale zniechęci do grania, a drugich oczaruje ze względu na bogactwo treściowe — mianowicie gra jest prawie w pełni tekstowa (jedynym wyjątkiem jest tło ekranu i wskaźniki podczas meczu). Jak już wspominałem, może to być albo zaleta gry, albo jej poważna wada: w erze takich menedżerów jak *On The Ball* czy *Ultimate Soccer Manager*, gdzie postawiono na dobrą grafikę i animację, nasza gra prezentuje się blado, ale gdy weźmiemy pod uwagę bogactwo opcji, łatwość obsługi oraz ogromną ilość statystyk i wiadomości, produkt firmy Domark jest nie do pobicia. Tak więc radzę się nie zniechęcać pierwszym wrażeniem i spędzić trochę czasu nad tym doskonałym produktem. Gra uruchamia się na każdej Amidze z 1 MB RAM i instaluje się na dysku twardym. Muzyki nie posiada żadnej, a szkoda, bo nasze zmagania na ekranie byłyby przyjemniejsze z odpowiednim podkładem muzycznym.

W grze wcielasz się w menedżera albo raczej coacha jednej z drużyn ligi włoskiej i to zarówno tej z Serii A, jak i B. Ma to oczywiście istotny wpływ na poziom trudności, gdyż oczywistym jest, że AC Milanem gra się łatwiej niż jakąś Venetią. Różnica jest też w ilości gotówki, jaką dysponujemy na początku. Po wpisaniu swoich danych osobowych (nawet charakter ma wpływ na dalszą rozgrywkę), wybieramy jedną z drużyn. Na szczęście nie trzeba się martwić o takie bzdury, jak rozbudowa stadionu czy przyjmowanie reklam (na szczęście dla jednych, bo inni uważają, że jest to potrzebne), więc możemy bardziej skupić się na grze swojej drużyny, ustawieniu składu i dobrym samopoczuciu zawodników. W tym miejscu warto zaznaczyć, że gra aspekt zawodników potraktowała bardzo poważnie – każdy ma własny charakter, który często odbija się na grze zawodnika (agresywny i arogancki częściej dostaje kartki), każdy opisany jest szeregiem ocen (od 1–20), dzięki którym wiemy jak radzi sobie na boisku z szybkością, dryblingiem, strzałami czy podaniami. Zawodnicy oczywiście doznają kontuzji, co widocznie wpływa na ich formę. Po pewnym czasie zawodnik gra coraz lepiej, a po przekroczeniu progu 30 lat powoli przechodzi na „emeryturę", co uwidacznia się spadkiem formy. Kolejną zaletą jest tzw. drużyna młodzieżowa, którą możemy obserwować, gdyż co roku dochodzą z niej nowi zawodnicy, czasem naprawdę wielkie talenty. Trzeba też często wykazać się wielkim talentem trenerskim, gdyż nie każdy zawodnik wyrośnie na gwiazdę. Gdy jakiś zawodnik nie spełnia oczekiwań w nim pokładanych, zawsze można obciąć mu zarobki, a wybitnie grającemu zwiększyć wynagrodzenie. W ostateczności ofermę zawsze można wywalić z drużyny lub sprzedać (jeśli jest coś wart).

Tyle o zawodnikach, teraz trochę o rozgrywkach. Gramy nie tylko w lidze, ale także we wszystkich możliwych pucharach, jak Puchar Włoch, Puchar Angielsko-Włoski czy w końcu UEFA, Puchar Zdobywców Pucharów i Liga Mistrzów (oczywiście w zależności, gdzie się zakwalifikujemy). Jest widoczna różnica w poziomie trudności Ligi Mistrzów i drużyn ligowych, więc do tych pierwszych meczy należy szczególnie się przygotować. Ważne jest, aby dostosować taktykę do przeciwnika (gdy gra np. ustawieniem 3-5-2, możemy przerzucać jego pomoc długimi piłkami, a gdy drużyna przeciwna gra defensywnie, rzucić do ataku więcej napastników i grać z kontry lub krótkimi podaniami. Oczywiście, ważne jest prawidłowe rozstawienie zawodników na ich pozycjach, bo jak ustawimy prawego skrzydłowego na lewej pomocy, to na pewno nie będzie grał dobrze. Dlatego autorzy wprowadzili punktację, pokazującą jak zawodnik radzi sobie w danym meczu (od 1-10). Pozwala to zdjąć zawodnika np. z oceną 5, gdy wchodzący z ławki zagra na 7 czy 8. Dobrze jest także zmieniać taktykę w czasie meczu, bo inna sytuacja jest gdy prowadzimy 3:0 (wtedy uszczelniamy obronę), a inna gdy przegrywamy 0:2 (trzeba by rzucić wszystkie siły do ataku).

Nie ma oczywiście gry bez wad. Jedną z nich jest jej wiek, a co za tym idzie nieaktualne składy drużyn (sezon 94/95), stare przepisy (ten o liczbie graczy zagranicznych w składzie), a także możliwość nagrania tylko jednego stanu gry (na pececie można nagrać kilka). Jak już wspomniałem, przydałaby się muzyka, która umiliłaby ciszę panującą w grze.

Podsumowując, gra jest prawdziwą perełką dla koneserów gatunku, a gdy pozna się ją dokładnie, może przynieść wiele radości.

Baron Jack (Jacek Pietruszczak)

TYTUŁ	CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA'95
PRODUCENT	DOMARK'95
GATUNEK	MENEDŻER [illegible]
DYSKI	2
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS

8

Tiny Troops



Dawno temu na planecie Agaris oddalonej o trzysta milionów lat świetlnych od Ziemi, zamieszkiwały dwa wojownicze ludy. Od dawien dawna zwano ich Klutami i Furfurianami (proszę się nie śmiać — przyp. RB). Nikt już nie pamięta, dlaczego owa straszliwa wojna wybuchła, faktem jednak było, że obie strony toczyły zażarte boje w imię honoru, tylko dlatego że... nic innego już nie potrafili.

W tym owczym pędzie do zniszczenia i samozagłady znalazł się jeden mądry człow... przepraszam — kosmita. Dr Shah, gdyż tak właśnie zwał się ów mędrzec, był skromnym geofizykiem, który przeprowadziwszy pomiary i odwierty ■ ogródku swojej teściowej, dokonał wstrząsającego odkrycia. Zebrał zatem Komisję do Spraw Pokoju i oświadczył, że jeżeli wojna natychmiast się nie zakończy, to powstałe na skutek wybuchów I wstrząsów gigantyczne pęknięcia w powłoce planety spowodują rozsypanie się tejże na tysiące drobnych kawałeczków. Efekt był taki, że nazajutrz... wojna rozpoczęła się na nowo. Jednak nawet wśród dowództwa zaczęły kiełkować ziarenka niepokoju. Zebrano zatem kolejną naradę i uradzono, że „w celu ratowania planety, wojnę przenosi się na inną planetę...". Jak postanowiono, tak zrobiono: w trzy tygodnie później Agaris IV opustoszała – teleportowani na Tarrę wojownicy rozpoczęli dokańczanie swojego dzieła...

I tu wkraczasz Ty, drogi Czytelniku. Za sprawą nieocenionej firmy **Vulcan**, masz niebywałą okazję wcielić się w Naczelnego Wodza jednego z wojowniczych ludów i zadecydować o przechyleniu szali zwycięstwa na Twoją korzyść (lub też wprost przeciwnie). Walka podzielona na kilkadziesiąt wyczerpujących rund toczyć się będzie ■ kilku miejscach planety, charakteryzujących się bardzo różnorodnymi sceneriami.

JAK TO WYGLĄDA?

Bardzo prosto. Jako głównodowodzący siłami Furfurian lub Klutów (do wyboru) siedzisz sobie bezpiecznie w bunkrze (w tym wypadku przed monitorem, choć mieszkania w blokach bardzo bunkry przypominają) i wydajesz rozkazy. Niepomny jakichkolwiek konsekwencji wysyłasz swoich żołnierzy na krwawą rzeź. Walka zaczyna się od wybrania liczby wojowników i rodzaju sił zbrojnych, do których straceńcy ci będą należeć. W tej dziedzinie wybór jest niemały — do bitwy kierować można zarówno piechurów (są najszybsi, ale posiadają najmniejszą siłę ognia), pirotechników (z granatami), minerów, szybowników (raz wypuszczeni nie dają sobą kierować), jak i inne jednostki, niekoniecznie ludzkie (np. transportery do przewożenia żołnierzy). Pamiętać jednak trzeba, że to gra sama przydziela Ci dla każdej batalii osobny zestaw walczących i tylko z tych możesz wybierać.

Właściwy cel bitwy jest banalny — pokonać armię wroga — co w efekcie oznacza wybicie przeciwników do nogi. Jak to jednak zwykle bywa, cel banalny, ale aby go osiągnąć, trzeba się nieźle napracować i nagłówkować. Tak, tak, nie przesłyszeliście się — tu trzeba nieźle popracować mózgownicą. Przed nami bowiem niełatwe zadanie. Najczęściej armia wroga jest dużo liczniejsza niż nasza, ■ wszelkiego rodzaju przeszkody terenowe wykorzystuje sprytniej, lepiej i szybciej. Do czasu jednak. Do czasu, aż opanujemy podstawowe opcje kierowania naszym oddziałem. Wtedy możemy im pokazać. Rozkazy możemy wydawać zarówno pojedynczym żołnierzom, jak i całym plutonom. Walka jednym żołnierzem sprowadza się zwykle do wydawania mu rozkazów przemieszczania się, ataku, pełnienia warty, zebrania oddziału lub szybkiego udania się do „szpitala" w celu podreperowania zasobów organizmu. Za to oddział może wykonywać tylko rozkazy ustawienia się w jedną z czterech formacji (bardzo przydatne), zajęcia pozycji lub ataku. Od naszego tylko pomysłu i sprytu zależy, jaki sposób walki wybierzemy i czego będziemy od naszych wojowników wymagać. Niby opcji mało, ale możliwości za to niezliczona ilość.

Po pomyślnym zakończeniu walki przeniesieni zostajemy do następnej lokacji i możemy kontynuować wojnę. Oczywiście, wraz ze zmianą miejsca działań wojennych zmienia się ukształtowanie terenu i poziom trudności. Dostajemy nowych żołnierzy, nowe możliwości, ale w parze ■ tym idzie równie szybki postęp techniczny naszych przeciwników. W efekcie znów jesteśmy w tyle i musimy zmagać się z szybszymi, lepiej wyposażonymi i liczebnie większymi oddziałami wroga. Ale to właśnie tygrysy lubią najbardziej, zwłaszcza gdy towarzyszy temu bardzo ładna

OPRAWA GRAFICZNA,

która całkowicie odbiera wojennemu bądź co bądź widowisku wszelką brutalność i powoduje, że gra robi się miła, zabawna i bardzo wciągająca. Wszystkie lokacje, w których mamy przyjemność staczać nasze boje, są narysowane z dużym smakiem i choć grafika jest w wersji ECS, wcale to nie przeszkadza. Dzięki specyficznemu przedstawieniu proporcji, czyli zmniejszeniu walczących do wielkości 1/10 kwiatka, albo sprowadzeniu domku do rozmiarów kamienia, gracz czuje się tu jak wielkolud i ma specyficzne poczucie pełnej władzy nad całym tym światem. To właśnie odbiera grze całą brutalność, jaką na przykład charakteryzował się *Cannon Fodder.* Ponadto cała reszta grafiki (czyli wszelkie plansze i przerywniki) jest w większości renderowana i, mimo że redukcja do 32 kolorów zmniejszyła troszkę miodność obrazków, to i tak prezentują się one całkiem nieźle. Jeśli dodać do tego kilkuminutowe, animowane, komiksowe intro będziemy mieli już dokładny obraz całości.



[illegible] MUZYCZNA

Tu *Tiny Troops* prezentuje się nieco słabiej. Muzyczka początkowa jest nieco monotonna, a





podczas gry towarzyszą nam wyłącznie efekty dźwiękowe. Nie są one zbytrozbudowane, a chociaż gra ma chodzić na A500 z 1 MB, to jednak użytkownikom lepszych konfiguracji można było zapewnić więcej sampli. Mimo to pochwalić należy tu przede wszystkim pomysły. Bardzo podobają mi się dwa okrzyki żołnierzy — RUNAWAY, gdy wydamy im komendę powrotu do bazy i ARMAGEDDON, gdy wybierzemy opcję bezmyślnego ataku na zasadzie „kupą mości panowie".

OGÓLNIE

Gra *Tiny Troops* powinna stanowić wzór dla wszystkich rodzimych producentów oprogramowania. Jeśli już muszą sprowadzać wymagania sprzętowe do poziomu A500 z 1 MB, to niech wiedzą, że można zrobić to z wielką klasą. Rewelacyjna wprost grywalność, podparta eleganckim systemem zapisu gry (10 miejsc), bardzo ładna, jak na ECS, grafika, duża doza humoru i możliwość bezproblemowej instalacji na twardym dysku to niewątpliwe atuty tego produktu. Szkoda tylko że tak mało muzyki i efektów dźwiękowych — no ale przecież nie można mieć wszystkiego na A500, prawda? Słowem: rewelacja dla wielbicieli *Cannon Foddera* i mini strategów.

Tomasz „Hires" Filipek

TYTUŁ	TINY TROOPS
PRODUCENT	[illegible]
GATUNEK	[illegible]
DYSKI	[illegible]
HD	[illegible]
WYMAGANIA	[illegible]



SHAREWARE

Uropa 2

Jest rok 2099. Na jeden z księżyców Jowisza przybywa oddział sześciu droidów, aby sabotować działanie wszelkich urządzeń komunikacyjnych. Celem jest odbicie bazy z rąk rebeliantów, innych droidów. Na wykonanie wielu misji mają niewiele czasu...



Taki jest początek fabuły shareware'owej gry *Uropa 2*. W przyszłości Ziemianie toczą nieustające walki z obcymi rasami. Aby zabezpieczyć swoje kolonie przed atakami Obcych, stworzono zbrojną organizację Intercorp. Jest ona podzielona na 3 części. Główna, najliczniejsza część, w skład której wchodzą ludzie i droidy, ma za zadanie odbijanie utraconych kolonii. Drugą część stanowią oddziały Kapones, droidów których zadaniem jest obrona wszystkich urządzeń w koloniach. Trzeci, najmniej liczny oddział, Centurion, tworzą Tekici, droidy wyselekcjonowane spośród wszystkich droidów z grupy głównej. Ich celem jest ciche sabotowanie pracy głównych urządzeń i instalacji w utraconych koloniach, ratowanie zakładników oraz stopniowa eksterminacja wrogów. Dzięki ich działaniom grupa główna może uderzyć, napotykając o wiele mniejszy opór.

W bazie *Uropa 2* zbuntowały się droidy należące do grupy drugiej. Ty jesteś jednym z sześciu wysłanych na księżyc droidów z grupy Centurion.

Trzeba przyznać, że – jak na shareware'ową gierkę – fabuła jest ciekawa i dopracowana (przedstawiłem zaledwie zarys historii organizacji Intercorp, pomijając m.in. sposób finansowania jej działań ;). Cała fabuła znajduje się w rozbudowanym pliku AmigaGuide, który zawiera także kompletny opis pojazdów, broni, wrogów, przedmiotów, pomieszczeń w bazach itp. Dzięki tak dopracowanej instrukcji, która jest dostępna w każdej chwili (gra działa bowiem w pełnym multitaskingu), gra się bardzo przyjemnie i wygodnie (w ściągawce autor sugeruje nawet pewne strategie postępowania, a dzięki szczegółowemu opisowi wszystkich rodzajów broni możemy od razu wybrać guna najbardziej nam odpowiadającego). Ci z was, którzy sięgną po tę gierkę, będą mogli dowiedzieć się czegoś więcej z obszernej dokumentacji (która wydrukowana w naszym piśmie zajęłaby kilkanaście stron!).

Rozgrywkę można podzielić na dwie części: symulacyjną i zręcznościowo-przygodową.

W pierwszej podróżujemy po powierzchni księżyca kosmicznym pojazdem Hovar. Grafika jest wektorowa, ale wektory są wypełniane. Nie można nic zarzucić szybkości, z jaką działa symulator, a w preferencjach można ustalić jej szczegółowość (ilość detali, dithering, świecenie obiektów, mruganie gwiazd, background itp.). W tej części gra jest dosyć prosta, rzadko zdarza się ulec wrogom. Najgroźniejsze są działa stacjonarne, strzegące ważnych instalacji na księżycu. Jedną ▪ najskuteczniejszych metod walki z pojazdami wroga jest powolna jazda tyłem i strzelanie do goniących nas nieprzyjaciół. Inną metodą jest stosowana przez japońskich lotników metoda Kamikadze, z tym że tutaj giną tylko wrogowie, ▪ my po chwili mamy zregenerowane osłony.

Po wejściu do bazy rozpoczyna się druga część rozgrywki. Wszystko odbywa się w izometrycznym rzucie, przez co początkowo mogą wystąpić problemy ze sterowaniem postacią. Kierujemy droidem, początkowo uzbrojonym tylko w laserową szpadę. Naszym celem jest wypełnienie kolejnych zadań, ▪ wytyczne dotyczące wszystkich misji dostępne są w każdej chwili pod klawiszem [F]. Głównym celem w każdej misji jest uratowanie jak największej liczby zaginionych I uwięzionych kolonistów, a także zlikwidowanie komandora bazy (kolonistów teleportujemy, korzystając z transportera, na powierzchnię księżyca).

Przemierzając korytarze i pomieszczenia, należy przeszukiwać wszystkie meble i urządzenia, gdyż często znajdują się w nich przydatne lub wręcz niezbędne przedmioty. Filozofia gry polega na przeszukaniu wszystkich pomieszczeń, zebraniu przedmiotów i użyciu ich we właściwych miejscach. Należy dodać, że zagadki nie są trudne, większy kłopot może sprawić część zręcznościowa. Bez odpowiedniej broni nie damy rady hordom droidów. Dlatego bardzo ważne jest zdobycie pieniędzy na zakup broni. Kredyty można zarobić: niszcząc pojazdy wroga w części symulacyjnej, downloadując dane z ogłuszonych droidów i uploadując je w odpowiednim terminalu oraz wykonując wszystkie cele misji. Należy dodać, że sposób drugi wymaga użycia szpady lub disruptora do ogłuszenia wroga, przynosi także stosunkowo mały zysk. Gdy jesteśmy wyposażeni w broń i amunicję, także w części zręcznościowej gra nie jest zbyt trudna.

Wędrując po bazach, bardzo często napotyka się na kody. Służą one do otwierania drzwi i otrzymywania dostępu do różnych urządzeń, należy więc je zapisywać, gdyż w każdej bazie są inne.

Czasami baza składa się z kilku oddzielonych od siebie kompleksów. Do przenoszenia się pomiędzy nimi służy transporter, który teleportuje nas w wybrany rejon bazy. Korzystając z transportera, możemy także przenieść się na powierzchnię księżyca i skorzystać z naszego pojazdu. Aha, aby powrócić do wnętrza bazy, należy najechać Hovarem na koło, znajdujące się pod wiszącym w powietrzu urządzeniem (na mapie będzie ono zaznaczone jako nasza baza). Stojąc na kole, po chwili zostaniemy przeniesieni do Eldorado Foyer, gdzie możemy: wsiąść ponownie do wehikułu, powrócić do bazy lub skorzystać z komputera i zakupić broń, lub obejrzeć statystyki.

Pokrótce opiszę znaczenie ikon:

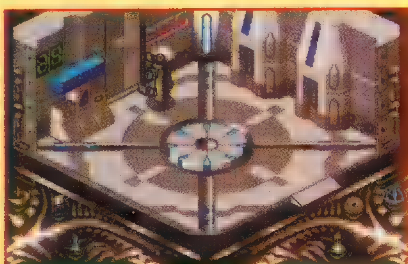
Lewa kreska — stan osłon, prawa — temperatura broni.

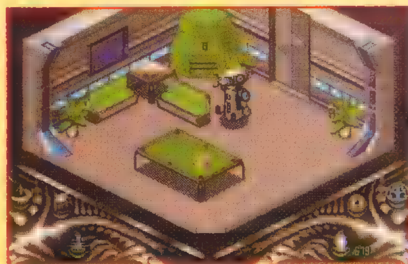
Ikony:

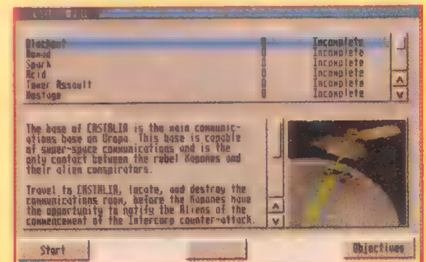
- wiadomości (nowe wiadomości sygnalizuje mruganie ikony, szczególnie ważne informacje sygnalizowane są dodatkowo dźwiękiem);
- operacje systemowe: informacje generalne, opcje dyskowe, preferencje, folder osobisty (zawiera dane dotyczące misji), zainstalowane ulepszenia naszego droida;
- przeładowywanie broni, instalowanie dodatkowych modułów (zwiększają szybkostrzelność, celność strzałów, odporność na temperaturę);
- wybór broni;
- kieszeń z przedmiotami
- mapa.

Podsumowując, chciałem napisać, że jest to jedna z najlepszych gier shareware, jakie widziałem. Bez problemu mogłaby być wydana jako pełnowartościowa gra komercyjna. Do tego do wyboru jest 10 języków narodowych (być może w przyszłości będzie także polski).

Aha, byłbym zapomniał. Istnieje możliwość powalczenia przez modem w części symulacyjnej. Niestety, nie mogłem tego przetestować,







gdyż mój stały partner do giercowania po linii — Hires — akurat ma kłopoty z twardzielem :(. Polecam tę gierkę wszystkim miłośnikom łamigłówek w kosmicznej scenerii.

Gra wymaga 1,5 MB RAM (w tym 1 MB Chip) oraz dysku twardego (zalecany jest procesor co najmniej 020 oraz Fast RAM). Po rozpakowaniu gra zajmuje 8,5 MB.

Bonus

By dać Wam przedsmak atrakcji czekających w grze *Uropa 2*, krótka solucja pierwszej misji.

Skorzystaj z teleportera (w terminalu jako cel wybierz powierzchnię planety – surface) i stań w obrębie koła. Klikając na pojazd, wsiądziesz do niego i przeniesiesz się na powierzchnię księżyca. Tam zniszcz kilka-kilkanaście pojazdów wroga, aż stan kasy przekroczy 3000cr (zrób to jak najszybciej, gdyż czas jest ograniczony). Wróć, korzystając z mapy, do bazy (stań na kole pod wiszącym, dużym przedmiotem). Wróć do środka bazy. Przeszukaj wszystkie pomieszczenia i pozbieraj przedmioty. Każ kolonistom pozostać na miejscu. Gdy w jednym z pomieszczeń napotkasz obcego robota, nie walcz ■ nim, bo z pomocą przyjdą mu inne. Weź ■ tego pomieszczenia chip — jest w jednej z szafek.

Idź do transportera i teleportuj się, korzystając ■ połączenia Translink 1. Wykonaj szybką akcję: ustaw teleportację do głównego transportera, połóż minę z zapalnikiem czasowym (T.E.D.) pod zamkniętymi drzwiami i szybko wskocz na koło. Powinieneś zdążyć się teleportować. W terminalu w głównym transporterze zainstaluj chip i teleportuj się do Translink 1. Będziesz wyglądał jak komandor bazy i od tej pory wrogie roboty nic Ci nie zrobią, póki do nich nie strzelisz (oprócz prawdziwego komandora, ten często sam rozpoczyna wymianę ognia). Uważaj, gdyż mutacja nie trwa w nieskończoność.

W pomieszczeniu za zniszczonymi drzwiami w jednym ■ terminali możesz przeczytać, ilu jest jeszcze aktualnie wrogów, ■ także jaki jest kod do drzwi (zapamiętaj go na wszelki wypadek). Teraz przeszukaj wszystkie pomieszczenia. Z ważniejszych rzeczy powinieneś znaleźć: base card (otwiera wszystkie drzwi), materiał wybuchowy (Explosive) — w zbrojowni. Tam kup sobie koniecznie lepszą broń, trochę amunicji oraz zapalnik. Połącz zapalnik z high explosive. Gdy znajdziesz Communications Room, cofnij się korytarzem, aż napotkasz przełącznik. Wciśnij go i idź do Communications Room. Tam zainstaluj (insert) bombę w urządzeniu nadawczym i wróć przełączyć przełącznik. Powinieneś usłyszeć wybuch. Teraz systematycznie likwiduj napotkane roboty. Jeden z nich powinien posiadać Lockup key. Gdy zniszczysz już wszystkich wrogów (włącznie ■ komandorem), udaj się do sali z uwięzionym członkiem załogi. Włóż (insert) lockup key do lockup unit (nie jest to terminal, ale urządzenie unieruchamiające zakładnika). Każ uwolnionemu podążać za sobą (pamiętaj, aby w terminalach otworzyć wszystkie drzwi, które wymagają podania kodu). Teleportujcie się do głównego transportera. Zwołaj tam wszystkich kolonistów i teleportujcie się na powierzchnię księżyca. Teraz naciśnij klawisz [F] i przy pierwszej misji powinieneś zobaczyć napis Complete. Możesz rozpocząć następną, operację Nomad...

Artur „R2D2" Frankowski





Klondike DeLuxe III

Ta gra nie miała dotąd szczęścia pojawić się w tej rubryce. Warto przypomnieć o niej, gdyż była swego czasu bardzo popularnym tytułem, nie wiedzieć czemu trochę dziś już zapomnianym.

Krlondike (*Aminet 6* i *7* — game/think, *ACS Cover 1*), firmy **Reko Productions,** to gra karciana, będąca implementacją najpopularniejszej odmiany pasjansa — Samotnika. Nie byłoby w tym nic szczególnego, gdyby nie to, w jaki sposób całość jest zrealizowana. Najważniejszą cechą Klondike'a jest możliwość wykorzystywania w nim wszelakich obrazków (po odpowiedniej obróbce, rzecz jasna) jako rysunków na kartach. Sam pasjans znudziłby się pewnie po jednym, dwóch wieczorach, ale mnogość różnych zestawów kart powoduje, że gra jest wciąż atrakcyjna.

Grafika jest znakomita, gdyż *Klondike* działa tylko na Amigach z kośćmi AGA (istniały co prawda starsze wersje dla ECS — 16 kolorów, ale później już ich nie rozwijano), dzięki wykorzystaniu których ekran gry wyświetlany jest w 256 lub w ponad 260 tys. kolorów (HAM8). Całość prezentuje się znakomicie, co mam nadzieję widać też na obrazkach. Potrzebny jest jednak odpowiedni monitor (VGA lub Multisync), bo dostępna rozdzielczość obrazu to 640x512, czyli interlace na telewizorach i monitorach nie posiadających poziomego odchylania powyżej 15 KHz. I nie jest to tylko kwestia dbałości o zdrowie oczu, po prostu na telewizorze nie widać najczęściej oznaczeń kart, a to przekreśla szansę na sukces. Jeśliby ktoś zdecydował się jednak na interlace, powinien zdobyć zestaw kart składający się z „normalnych" wizerunków ("Standard. REKO"). Gra działa w multitaskingu i współpracuje z dowolnymi typami monitorów, umożliwiając ustawienie odpowiedniego trybu wyświetlania. Poza tym konieczny jest twardy dysk, a przydatne — większej niż 2 MB ilości pamięci (w ostateczności można wyłączyć Workbench i/lub muzykę).

Wśród zestawów kart każdy znajdzie coś dla siebie. Są zdjęcia mniej lub bardziej rozebranych panienek, MANGA, ale zdarzają się inne, np. gracze NBA, fauna i flora, kosmos, obrazki amigowej sceny, zestawy lub fanów zespołów muzycznych, aktorów, filmów czy seriali telewizyjnych.

Zestawy kart znaleźć można głównie na Aminecie w katalogach game/board, game/data, game/misc oraz game/think. Można też pokusić się o zrobienie własnych talii, wykorzystując *DIYreko* (*Aminet 7* — game/think), skrypt w Arexxie do *ImageFX*, autorstwa Tomasza Nideckiego, mocno automatyzujący ten proces.

Ciekawą sprawą jest też możliwość podkładania pod grę dowolnych modułów w formacie MED, chociaż z drugiej strony bardziej poręczne jest skorzystanie z zewnętrznego playera.

Dla znudzonych już samą grą, ■ lubiących „pozaglądać w karty" przeznaczone są: *reko.gio* (loader dla *Photogenics*, *Aminet 6* — gfx/edit) i reko.datatype (*Aminet 7* — util/dtype) oraz gra *CardGames Deluxe* (ECS i AGA, *Aminet 6* — game/think) — poker korzystający z kart *Klondike'a*.

Kamil Barczyński









ZA RĄCZKĘ

Trapped

[illegible]

Aby [illegible] grę, [illegible] co najmniej 2 MB pamięci [illegible]. [illegible] grę da się uruchomić na [illegible], ale wtedy nie [illegible], że [illegible], to jeszcze wiesza się na [illegible].

Zanim zaczniemy [illegible] solucję, [illegible] słów o klawiszach [illegible] w grze i [illegible] w niej zaklęciach. [illegible] wszystkich klawiszy.

[illegible] — ruch postaci [illegible] lepiej porusza się za pomocą myszki, to kursory przydatne są przy cofaniu;

[lewy Alt] — atak za pomocą aktywnej broni;

[P] [illegible];

[Enter] — [illegible];

[M] — [illegible];

[L] — [illegible];

[A] — obrót głowy w lewo;

[S] — obrót głowy w prawo;

[W] — [illegible];

[7] — [illegible] głowy;

[1] — [illegible] głowy;

[4] — [illegible];

[1] — sztylet;

[2] — miecz;

[3] — morgenstern;

[4] — młot bojowy;

[5] — łuk;

[6] — topór bojowy;

[F1] — zmiana rozdzielczości [illegible] 2x1, 2x2 lub [illegible];

[F2] — mapa rysująca się tylko wtedy, gdy [illegible];

[F3] — [illegible];

[F4] — [illegible] na danym poziomie;

[F5] — menu;

[F6] — ekwipunek;

[F7] — magia — tu tworzy się zaklęcia, komponując je z [illegible] kul;

[F8] — opcje;

[F9] — księga zaklęć;

[F10] — statystyki.

[illegible]

1. Cure Wounds — [illegible].
2. Light — światło;
3. Speed — szybkość [illegible];
4. [illegible] — spowalnia upływ czasu, ale nie spowalnia [illegible];
5. Magic Kompass — kompas [illegible];
6. Magic [illegible] — [illegible], jak wyżej;
7. Fireball Resistance — odporność na ogniste kule;
8. Hold Monster — zatrzymanie [illegible];
9. Invulnerable — każdy atak wroga [illegible] jeden punkt energii;
10. Monster Fear — [illegible] monstra, które [illegible];
11. [illegible] — [illegible], który [illegible] w [illegible] dany część [illegible];
12. [illegible] Light — [illegible]. [illegible] ignąc [illegible] jak ćmy.

[illegible] broni

Dagger (sztylet) — nie zadaje ciężkich ran, ale jest bardzo szybki (dobra broń dla łowczyni);

Long Sword (długi miecz) — broń trudna w użyciu, więc nie wszystkie postacie będą potrafiły się nią dobrze posługiwać (dobra dla [illegible] lub [illegible]);

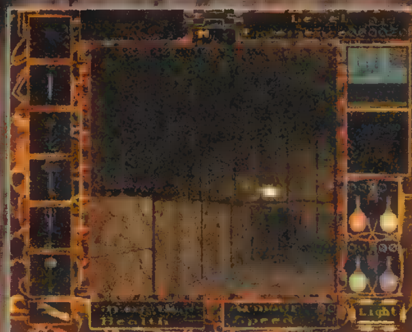
Morning Star (morgenstern) [illegible] — [illegible] dobra broń, [illegible] posługiwać (dobra dla rycerza);

Hammer (młot) — ciężka broń, najlepiej może być używana przez silne postacie ([illegible]);

Bow (łuk) — broń o dalekim zasięgu, zadająca [illegible] rany (dobra dla łowcy);

War Axe (topór bojowy) — ciężka broń zadająca [illegible] (dobra dla [illegible]).

Pora przystąpić do rozwiązania.





Level 1

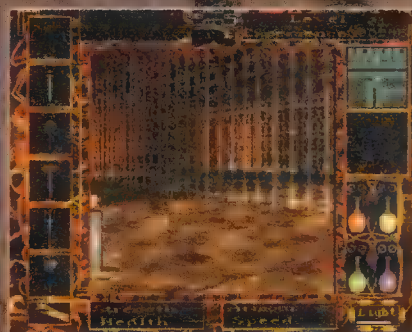
Na tym poziomie wystarczy odnaleźć dwa klucze — silver i gold key. [illegible] odpowiednich zamków otworzą ci drogę na kolejny level. Nie zapomnij wziąć Symbol of [illegible] i miecza (long sword). Znajdziesz też zaklęcie [illegible] Cure Wounds (1,1,0) (pierwsza cyfra określa ilość czerwonych [illegible], druga zielonych, a trzecia niebieskich).

Level 2

Na tym etapie jest para drzwi dających się rozwalić. Znajdź [illegible] (Blue Gem) i włóż w otwór w ścianie. Otworzy się jedna z niebieskich [illegible]. Na [illegible] przejście. [illegible] warto [illegible] na podłogowy przycisk — wyłącza on na chwilę [illegible] kule. [illegible] za drugą niebieską ścianą. W sali z [illegible] znajdziesz dwie dźwignie i [illegible] (Yellow Gems). Włóż je w otwory po obu stronach [illegible]. Weź Symbol of [illegible] i wychodź. Na tym etapie znajdziesz też zaklęcie Light (1,1,1). Nie opuszczaj etapu bez co najmniej jednej czerwonej i zielonej kuli oraz trzech niebieskich!

Level 3

Weź morgenstern ([illegible]). W następnej komnacie przełącz [illegible] dźwignię. Znajdź salę z Wheel of Pain. Zejdź [illegible] schodami na dół i za drzwiami zabij [illegible]. Wróć do Wheel of Pain, [illegible] przycisk [illegible], użyj Speeda ([illegible]) i szybko [illegible] tam i z powrotem. Przełącz dźwignię, szybko wróć i [illegible], [illegible] Wheel of Pain [illegible]. Weź Symbol of [illegible] w [illegible]. W sali z [illegible] kulami znajdź przełącznik — obok otworzą się drzwi, znajdziesz tam [illegible] ([illegible] key). Wróć na początek i idź do sali z dwiema drzwiami. Otwórz jedne z nich kluczem. [illegible] teleportu [illegible] do [illegible] iluzorycznej ściany i weź zaklęcie [illegible] (1,1,2). Użyj go [illegible] do teleportu ([illegible] do teleportu trzeba [illegible] tak długo, aż [illegible]). Znajdź [illegible] klucz ([illegible] key) i [illegible] do teleportu. Kluczem otwórz ostatnie drzwi.



Level 4

[illegible] dźwignię i wejdź do większej sali. Na jej środku znajduje się przycisk — usuwa on [illegible] drogę kolumny, ale przy okazji wypuszcza parę stworów. Znajdź zamknięty korytarz blokowany przez trzy ogniste kule. Otwórz dźwignię, a kule wyłącz przełącznikami na trzech [illegible] (musisz się pospieszyć). W dużej komnacie po lewej znajdziesz zaklęcie Speed (2,2,0), a za iluzoryczną ścianą [illegible] Key. Włóż go do odpowiedniego zamka i idź dalej, aż znajdziesz się w komnacie z czterema teleportami. Wejdź w ostatni po lewej. Teleport przeniesie cię do małej komnaty z dwoma iluzorycznymi ścianami, za którymi znajdują się kolejne teleporty. Nie wchodź w ten, który znajduje się naprzeciwko teleportu, z którego właśnie wyszedłeś, lecz w ten drugi. [illegible] dźwignię, weź Rainbow Key i otwórz ostatnie drzwi na tym poziomie. Weź Symbol of [illegible]. Za pomocą zaklęcia Speed przemkniesz się pod [illegible] wprost do teleportu.

Level 5

Natychmiast gdy się pojawisz, [illegible] korytarzem i wejdź w pierwszą odnogę po lewej, aby uniknąć zabójczej ognistej kuli. Znajdziesz tam trzy korytarze, w tym dwa z przełącznikami. Gdy za ich pomocą otworzysz trzeci korytarz, znajdziesz tam Fire Key. Wróć do głównego korytarza i wejdź do odnogi naprzeciw. Jest tam sala z dwoma krzyżującymi się korytarzami, przez które non stop przelatują ogniste kule. W miejscu, gdzie korytarze i ogniste kule się krzyżują, leży Earth Key. Należy wejść w odpowiedni korytarz za ognistą kulą, w ten sposób go [illegible]. Idź dalej głównym korytarzem. W miejscu, gdzie znajduje się [illegible] ([illegible] w tym stylu), naprzeciwko jest iluzoryczna ściana, za którą znajdziesz parę eliksirów. Podążaj dalej głównym korytarzem i wejdź w odnogę po prawej. Znajdziesz tam przełącznik i na samym środku komnaty Water Key. Wejdź w ostatnią odnogę. Znajdziesz tam trzy teleporty, są one [illegible] humorzaste i czasami nie działają jak powinny ([illegible] sytuacja, bo mogą nawet zabić). Zdarza się, że [illegible]

dujesz na głównym korytarzu [illegible] na samym początku korytarza [illegible] leś, jest ukryty za [illegible] ścianą [illegible] szczeniny. Wydaje ci się, że [illegible] do teleportu, [illegible] łatwe za pomocą klawiszy kursora. [illegible] porty zadziałają i znajdziesz się w korytarzach, gdzie wisi gęsta mgła, będziesz musiał znaleźć ukryte za iluzjami pomieszczenia, w których znajdują się dwa przełączniki (jeden jest tak zamglony, że ledwo go widać). Gdy przełączysz dźwignie, drzwi się otworzą i zdobędziesz ostatni klucz [illegible]. Za pomocą teleportu wróć i na końcu głównego korytarza włóż klucze do zamków w następującej kolejności: Earth Key, Air Key, Water Key i Fire Key. Na [illegible] znajdziesz Symbol of [illegible], a po lewej [illegible]

Level 6

Tym razem wyglądasz [illegible] [illegible]

[illegible] nie pokusił się o zrobienie lepszego wiele, wystarczyło, by choćby proste cieniowanie na copperze. Ale przejdźmy do konkretów. W centrum [illegible] i znajdź drewnianą dźwignię (wooden [illegible]) i użyj jej na studni. Wraz z wiadrem [illegible] na górę klucz (gold key). Otwórz nim bramę. W sali z wirującymi teleportami weź dwa czerwone klejnoty (red gems) i wejdź do najwyżej latającego teleportu. W kolejnej komnacie włóż do otworu w ścianie jednego gema i wejdź do teleportu, który się właśnie pokazał. W kolejnej komnacie włóż drugi gem do otworu. Za pomocą przełączników i zamka wyłącz ognistą kulę. Zniwelujesz nimi także niebieską osłonę na drodze do Symbol of Dragon. Wejdź do teleportu.

Level 7

Uwaga, na tym poziomie zaczynają się schody. [illegible] ogień, z którym kontakt grozi NATYCHMIASTOWĄ śmiercią. W pierwszej komnacie znajdziesz dwa przyciski, które usuwają [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] z czterema [illegible]. Obok znajdziesz zaklęcie Magic [illegible] [illegible] [illegible] na drugą stronę tak że obie drogi są dostępne. Niestety... NIE MAM ZIELONEGO POJĘCIA JAK TO ZROBIĆ [illegible] tej zagadki. Zatem jak przejść [illegible] [illegible] jeden kolec da się ominąć [illegible]

[illegible] przejście po lewej [illegible] jeśli masz zbroję [illegible] broń — młot (hammer) i kryształowy klucz (crystal key). Wróć się i zrób przejście po prawej stronie. Otwórz bramę kluczem i wejdź do teleportu. Uwaga, to miejsce roi się od iluzji! Na środku komnaty znajdziesz Symbol of Vhel. Teraz wystarczy przejść przez parę iluzji, by znaleźć teleport na następny poziom (droga do niego jest kręta, ale wystarczy znaleźć drugi teleport, który skróci Ci drogę).

Level 8

Ściana za świeczką to iluzja. Znajdź bramę, obok jest przełącznik. Otwiera on bramę, ale także włącza ogniste kule, które będą strzelać dokładnie w stronę bramy. Naprzeciwko bramy jest iluzja, za nią czar Fireball Resistance (4,3,6). Znajdź Mirror Key oraz Light Key i użyj ich w takiej kolejności. Powinieneś dotrzeć do pomieszczenia z lustrami i dwoma zamkniętymi pomieszczeniami (w jednym jest symbol, a w drugim teleport). Aby otworzyć oba pomieszczenia, musisz za pomocą luster skierować ognistą kulę w dwa ciemne miejsca. Przyciski w podłodze służą do ustawienia luster. Obok powinna znajdować się mapka poziomu, na której zaznaczyłem przyciski, które odpowiadają lustrom. Kula musi się odbić kolejno od: 1, 3, 2, 4, a następnie od 1 lub 5. Gdy otworzysz [illegible], weź Symbol of Aldor i wejdź w teleport.

Level 9

Na samym początku jest mnóstwo iluzji, musisz dotrzeć do teleportu na wschodzie. Znajdziesz się w sali z czterema teleportami. Wejdź do teleportu północnego. Pojawisz się zaraz obok kolejnego teleportu, który powinien Cię przenieść o krok dalej. Magiczne portale w Trapped są nieco kapryśne i może się zdarzyć, że przeniesie Cię on z powrotem, zatem musisz eksperymentować. Gdy teleport zadziała właściwie, dalej znajdziesz Symbol of Silu. Wróć do sali z czterema portalami za pomocą teleportu. Wejdź do wschodniego portalu. Znajdziesz tu trzy drogi z przełącznikami, a tylko jedna prowadzi do celu (wrong try, means to die...). Idź w prawo, znajdziesz Titan Key. Wróć za pomocą teleportu i wejdź w zachodni portal. Wejdź w jedyny korytarz nie oznaczony czaszką, spokojnie, nie jest ślepy, to iluzja. Wejście w każdy inny korytarz oznacza śmierć lub spotkanie z Kotłachą, co na jedno wychodzi (można z nią walczyć, ale raczej nie radzę zabić). Na końcu drogi znajdziesz Platin Key. Wróć teleportem i wejdź w ostatni, południowy portal. Uwaga na ślimaki!!! Włóż dwa klucze w odpowiadające im zamki, a drzwi z [illegible] pentagramami otworzą się. Wejdź do teleportu.

Level 10

Weź zaklęcie Magic Compass (1, 2, 3). Na początku [illegible] [illegible] W [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] W sali południowej [illegible]

[illegible] Właściwe [illegible] stęp [illegible] W sali [illegible] godzinę [illegible] wszystkie [illegible] idź [illegible] się [illegible] nowe [illegible] (trójząb), Symbol of [illegible] następnego poziomu.

Level 11

W Hall of Fear znajdziesz topór bojowy (War Axe). W labiryncie na północy znajdziesz dwa przełączniki (ukryte w ścianie) i Symbol of Brog. Po drodze natkniesz się także na czar Monster Fear (4,3,5). Dzięki przełączeniu dźwigni pułapka w sali na zachodzie będzie się poruszała wolniej. Znajdź drzwi, rozwal je i opuść ten niegościnny level.

Level 12

Ten poziom to prawdziwa rzeźnia. Przygotuj się na mordercze walki. Z dużej sali z kolcami prowadzą cztery wyjścia. Z trzech z nich zbierz trzy kawałki Pentakey (Left, Right i Bottom). W tej kolejności włóż je w znak pentagramu. Znajdź teleport i wejdź do niego. Znajdziesz zwój „Run for your life", wtedy biegnij szybko po schodach do wyjścia, zabierając po drodze Symbol of Tainar. Na tym poziomie możesz także znaleźć zaklęcie Invulnerable (1, 4, 1).

Level 13

Znajdź przycisk na schodach. Otworzy on jedno z ominiętych przejść, aby się tam dostać (to w korytarzu z ognistymi kulami), użyj czaru Fireball Resistance. W pomieszczeniu weź scroll i, posługując się zawartymi w nim informacjami, włóż odpowiednio dwanaście symboli w dwanaście czaszek. Wyłączy to osłonę z ognistych kul, za którymi znajdziesz kolejny scroll z informacją na temat zawodności teleportów. Znajdź wysokie schody idące w górę (w pomieszczeniu zbudowanym z cegły) i przełącz dźwignię. Odnajdź jeszcze jeden przycisk w podłodze, wciśnij go i wejdź do pomieszczenia z [illegible] teleportami. Teraz masz 25% [illegible] [illegible] ale nie martw [illegible]

Little Horror

komnata z lustrami - poziom 8

					6					
	4	2			5		3	2		
						1				
3		4	7	6	5		7		1	

czerwony - przełączniki
niebieski - lustra

TYTUŁ	TRAPPED
PRODUCENT	[illegible]
GATUNEK	[illegible]
DYSKI	[illegible]
HD	[illegible]
WYMAGANIA	[illegible]
ZALECANE	[illegible]

9



ZA RĄCZKĘ

Oddysey

Po kilku niezbyt udanych próbach postanowiłem odłożyć Odyssey na półkę lub też do znacznie mniej zaszczytnego miejsca (trashcan). Okazało się jednak, że gra bardzo spodobała się mojemu młodszemu bratu. Gdy zauważyłem, że ten szczyl przechodzi kilka etapów w biegu, trzepnąłem go przyjacielsko po łbie i zaproponowałem spółkę. Oto i jej efekt.

Naturalnie solucja tej gry jest dość specyficzna. Większość zagadek w grze stanowi odnalezienie odpowiedniego przycisku lub przełącznika, co wymaga tylko orientacji w terenie i zręczności, dlatego też solucja nie wygląda tak: „idź w lewo, naciśnij przycisk, po prawej otworzą się drzwi", lecz obejmuje tylko ogół przygody (np. gdzie najpierw się udać) i sytuacje specjalne. Solucja zawiera więc tylko wybrane fragmenty przygody. Przykładowo, jeśli wykonasz coś, o czym jest mowa w solucji, następne zdanie może traktować o zagadce, do której dojście zajmie ci piętnaście minut szukania drzwi, kluczy i przełączników. Zanim zaczniemy, parę spraw:

1. Skrzyżowane miecze to dodatkowe życia, jest ich kilka na każdym etapie.
2. Energia samoistnie się podnosi (plusik).
3. Moce kryształów nie działają na każdej wyspie (oprócz Ruphusa).
4. Można nagrywać sytuację (plusik).
5. Po stracie życia pojawiasz się przy ostatniej lampie, którą zapaliłeś (plusik).

Zaczynamy naszą przygodę w archipelagu Islands of Essence, od...

1. EPEIRA - THE ISLAND OF CRAWL CRYSTAL

Zadanie: zdobyć kryształ. Wejdź do groty. Znajdź dwa klucze i wyjdź na powierzchnię. Wejdź do drugiej jaskini. Znajdź klucz i wyjdź na powierzchnię. W budowli po prawej znajdziesz dwa dodatkowe życia. Na samej górze znajdziesz moc Crawl Crystal, za pomocą której możesz zmieniać się w konika polnego (grasshoper — F7). Może on daleko skakać, ale jest bezbronny. Wróć do jaskini po prawej (oczywiście teraz korzystaj z możliwości konika). Gdy dojdziesz do dziwnej machiny, uruchom ją, a wyprodukuje golema, który pomoże ci (wchodząc na przycisk i otwierając drugie drzwi). Z kluczem idź do komnaty olbrzymiego pająka i zabierz stamtąd Crawl Crystal. Opuść wyspę.

2. BUTEO — THE ISLAND OF FLYING CRYSTAL

Zadanie: zdobyć kryształ. Weź klucz i wejdź do jaskini. Kamień wrzuć do dziury, zbierz klucze i wyjdź drugim wyjściem na powierzchnię. W budowli pozbieraj klucze i wróć na początek. Dostań się do wieży i wejdź na samą górę. Znajdziesz tam moc Flying Crystal, za pomocą której zamieniasz się we wróbla (sparrow — F10). Niestety, jest on mało „zwrotny" i lata raczej nisko (gdy jesteś za wysoko na jego możliwości, nie możesz się nigo przemienić). Zeskocz po prawej, zamień się we wróbla i znajdź klucz. Wróć do wieży i otwórz drzwi po lewej. Zamień się w ptaka, na samej górze znajdziesz Flying Crystal. Opuść wyspę.

3. EQUUS - THE ISLAND OF GROUND CRYSTAL

Zadanie: zdobyć kryształ. Na początku zabij trzech łuczników, nie będą ci przeszkadzać. Zawsze staraj się zabijać łuczników, gdy tylko ich zobaczysz, bo inaczej w każdej chwili możesz się spodziewać strzały. Wejdź do jaskini. Znajdź klucz. Po prawej jest taka dźwignia, którą musisz przełączyć i błyskawicznie nacisnąć przycisk obok. Niedaleko znajdziesz moc Ground Crystal, za pomocą którego możesz zamieniać się w kamiennego stwora (rock monster — F2). Jest on niewielki, więc potrafi się wcisnąć w wąskie przejścia, może rozbijać nadkruszone skały, zabijać kamiennych golemów, karły, pająki (ze stratą żywotności) i jest odporny na strzały. Odtąd dosyć często będziesz musiał korzystać z jego możliwości. Gdy wytoczysz się z wąskich korytarzy, znajdziesz klucz. Wejdź na górę i zrzuć na dół głaz. Połóż go na przycisku i wyjdź na zewnątrz. Na lewo od wejścia znajdziesz kolejny klucz. Wracaj do jaskini. Niedaleko znajdziesz drzwi, a za nimi dziurę. Aby się z niej wydostać, musisz nacisnąć przycisk po lewej. Gdy wyleci strzała, musisz ją błyskawicznie uderzyć mieczem, tak aby uderzyła w przycisk w ścianie. Natychmiast powtórz to z prawym przyciskiem. Zapamiętaj to — spotkasz się jeszcze z identycznymi zabezpieczeniami. Gdy droga stanie się wąska, zamień się w kamiennego stwora i wejdź do malutkiej dziury (to również zapamiętaj). Na końcu tej drogi znajdziesz kamień, który zostawiłeś na przycisku — zrzuć go na dół i... zostaw na przycisku. Eksperymentując z trzema przyciskami, uwolnij stworka — on otworzy Ci drogę. Zdobądź klucz i wychodź na powierzchnię. Dojdź do budowli i dostań się do środka, rozwalając nadkruszoną skałę kamiennym stworem. Stań w najwyższym punkcie po lewej od ostatniego łucznika i stocz się kamiennym stworem. Po kilku próbach dostaniesz się do tunelu. Znajdziesz kolejną jaskinię. W środku znajdź klucz i wyjdź na zewnątrz. Za pomocą klucza zdobędziesz Ground Crystal. Opuść wyspę.

4. LEO

Zadanie: zdobyć pierwszy klucz do zamku. Wskocz konikiem polnym na występ. Na nim podskocz do góry i zamień się w kamiennego stwora — wybijesz dziurę. Wejdź do jaskini. Zamień się w konika i przeskocz nad przepaścią. Zrób przejścia dla ludka. Znajdziesz kolejną moc Ground Crystal, która pozwoli zamienić się w wiewiórkę (squirrel — F1). Umiejętnością wiewiórki jest chodzenie po linach i wchodzenie w małe dziury. Wyjdź na zewnątrz i za pomocą konika wejdź na samą górę. Tam przemień się w wiewiórę i po linie przejdź na drugą stronę. Wejdź do drugiej jaskini. Skocz konikiem z przycisku prosto w drzwi. W dużej sali skacz z podestu na podest (jeśli masz problemy z dostaniem się na pierwszy podest, gdy będziesz nad nim przeskakiwał, zmień się po prostu w coś innego). Znajdź klucz i otwórz drzwi. Na końcu drogi znajdziesz kolejną moc Crawl Crystal, a jest nią zamienianie się w pluskwę otuloną w chitynowy pancerzyk (helmet bug — F5). Może ona chodzić po ścianach i suficie. Jedyne stwory, które jej szkodzą, to pająki. Niestety, jest dość wolna. Odnajdź dwa przyciski, by otworzyć drzwi (na górze i na dole przed podwójną grodzią). Weź klucz i wyjdź na zewnątrz. Wejdź po ścianie z prawej na górę. Znajdziesz tam klucz do zamku. Opuść wyspę.

5. GYPS

Zadanie: zdobyć drugi klucz do zamku. Rozwal kamiennym stworem przejście. Aby zdobyć kolejną moc kryształu, musisz zapłacić pilnującemu jej gostkowi 35 złotych monet. Na planszy znajdziesz również belki do budowy mostu (wooden bridge plank), które należy zbierać. Na początku uwalniaj ludki, rozbijaj kamienie stojące na ich drodze, tak aby doszły do domku. Gdy do niego wchodzą, wtedy zostawiają drewno lub pieniądze. Nie martw się jeśli jakiegoś niechcący zabijesz, ponieważ się odradzają. Gdy uwolnisz już wszystkie ludki, idź do miejsca gdzie ma stanąć most (budujesz go, wciskając dół i fire). Jeśli brakuje jednego elementu nie martw się, przeskoczysz to kamiennym stworem. Udaj się do budowli na prawym krańcu wyspy. Po poszukiwaniach znajdziesz tam kolejną moc Ground Crystal, a jest zamienianie się w zielonego stworka (green man — F4). Za pomocą gwizdania przywołuje on inne stworki. Zwołaj wszystkie stworki do chatki (będziesz musiał zbudować kolejny most, aby jeden ze stworków mógł się tam dostać). Idź do chatki na samym dole (do chatek możesz wchodzić tylko jako green man). Teraz musisz przebyć do podziemia, aby wrócić na lewą stronę wyspy. W podziemiach będziesz często zmuszony do korzystania z możliwości green mana. Gdy wyjdziesz zapłać strażnikowi 35 złotych monet, a będziesz mógł wziąć kolejną moc Flight Crystal, zamienianie się w wielkiego ptaka (the bird — F3). Kiedy ma on dużo wolnej przestrzeni, może szybować bardzo wysoko. Poleć na lewy kraniec wyspy i na bardzo wysokim podeście znajdziesz kolejny klucz do zamku.

6. VARGULA

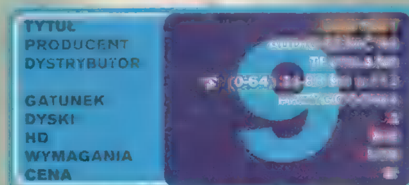
Zadanie: zdobyć trzeci klucz do zamku. Zamień się w ptaka i dostań się na dach. Tam, jako konik polny, zdobędziesz klucz. Wejdź do prawej jaskini. W zasadzie nie ma tu żadnych specjalnych zagadek. Gdy robi się ciemno, musisz po omacku odnaleźć włącznik. Przez cały czas pilnuj tunelu po lewej, otwierając zapadnie spuść kamień aż na sam dół. Znajdź kolejną moc Flight Crystal. Jest to możliwość zamiany w nietoperza (bat — F5). Nie może on latać przy świetle słonecznym, natomiast do postrzegania nie potrzebuje światła – po zamianie w nietoperza, będziesz widział w całkowitej ciemności. Wydostań się na powierzchnię tunelem, którym spuszczałeś kamień. Idź do lewej groty. Usiecz łucznika, po jego lewej stronie znajdziesz trzy przełączniki. Wejdź w ostatni tunel po prawej. Połóż kamień na zapadni i przełącz przełącznik, aby spuścić go na dół. Ty musisz zostać na górze! Teraz przełączaj dźwignię i odbijaj strzały tak długo, aż trafisz w przycisk. W pokoju z sześcioma dźwigniami odpowiednio je przełącz, aby utorować sobie drogę. Na samym dole przy kluczu znajdziesz dwie dźwignie. Tak manipuluj grodziami, aby strzała przez nie przeleciała. Po lewej zdobędziesz drugi klucz przemieniając się w konika polnego. Ostatni klucz znajduje się przy zielonym ludziku. Kiedy nastąpi on na przycisk, ty także wciśnij przycisk. Po sforsowaniu potrójnych drzwi, znajdziesz pionowe tunele z dźwigniami na końcu. Zacznij od lewej strony. Na górze znajdziesz kolejną moc Crawl Crystal — przemianę w pająka. Ma on możliwości podobne do pluskwy, tyle że nie jest opancerzony i inne pająki go nie gryzą. Po zamianie w pająka spenetruj tunele. Znajdź ostatni klucz do zamku i opuść Vargulę.

7. RUPHUS — THE CASTLE

Zadanie: zabić króla! Wystarczy odnaleźć kolejną moc Ground Crystal, a jest to możliwość zamiany w kota (Cat — F9). Teraz wystarczy odnaleźć króla i odpowiednio skoczyć na niego kociakiem i...

„Patrząc na swoje wyprute bebechy (ex)król mruknął — Nieźas!, i przy dźwiękach towarzyszących zwykle niestrawności z wdziękiem wyzionął ducha".

Michał & Marcin Jaskólski



Gra Roku 1996

Mamy kwiecień, pora więc rozwiązać plebiscyt [illegible] grę roku 1996 :) Przyszło do nas sporo kartek, bla bla bla... Oto Wasze typy:

GRA 1996 — POLSKA

1. **Legion**
2. **Teenagent**
3. **Desert Wolf**

To było do przewidzenia — *Legion* pobił wszystkich na głowę. Ciekawe, czy swoją aprobatę dla tego tytułu daliście odczuć również autorom, kupując legalne kopie gry. *Teenagent* również nie jest niespodzianką, chwała Unii za udaną konwersję. Szkoda że wersja CD nie trafiła do sprzedaży. Wasze głosy dowiodły, że cenicie sobie gry wartościowe, będące czymś więcej niż płaskimi platformówkami. Na dalszych miejscach znalazły [illegible] gry *Rockstar*, *Mistrz Polski* i *Super Taekondo Master*. Sporo osób głosowało też [illegible] *Alfabet Smierci*, mimo że jest to gra [illegible] 95 roku.

GRA 1996 — ZAGRANICA

1. **Alien Breed 3D II — TKG**
2. **Slamtilt**
3. **Fightin Spirit**

A mówiłem, a prosiłem — wybierajcie gry, w które [illegible] przyjemnością sobie pograliście. Ilu z Was odpaliło *AB3D II*? A ilu zdrowo sobie pograło? Ale, okay — Wasz wybór. *Slamtilt* — bez niespodzianki, to naprawdę świetna rzecz. Wielu z Was głosowało [illegible] *Worms*. Niestety, gra wyszła w 95 roku.



Teenagent



Slamtilt

A oto typy redakcji. Po zebraniu głosów postanowiliśmy wyróżnić po dwa tytuły.

TYPY REDAKCJI — POLSKA

Legion
Teenagent

TYPY REDAKCJI — ZAGRANICA

Slamtilt
Xtreme Racing

Te giery spędzały nam sen z powiek.

NAGRODY

Wśród nadesłanych kartek rozlosowaliśmy dziesięć gier. Oto nazwiska zwycięzców:
Michał Bednarek, Gniezno
Krystian Burzyński, Warszawa
Jakub Grabowski, Kępno
Łukasz Klimek, Rydułtowy
Arek Kosman, Poznań
Radosław Kraska, Września
Szymon Krawczyk, Brodnica
Janusz Kulesza, Siedlce
Grzegorz Lenort, Racibórz
Dariusz Olchowy, Pisz
Gratulujemy!

Rafał Belke



Legion

SZWINDEL ZONE

AKIRA *SŁONIU*

▪ Jako hasło wpisz:
SKIPLEVELS — prawy przycisk myszy — skipper;
LIVES — nieskończoność żyć,
FUEL, COLLISIONS, ALL CHEATS, CREDITS — wiadomo co.
▪ Kody:

LETS DRIVE	IT STINKS
CAPTURED	FLYINGBIKE
TEDDYBEAR	ESCAPE
CASTLES	BIG BLOB

ALIEN BREED TOWER ASSAULT (CD32)

Kody dla jednego gracza:
Civilian — EEBBLGDAHDCAAAEH
Engineering Deck — FKASMCEAD-DCAAADG
Main — LABCLCECSDCAAADJ
Military — EPAIKCECKDCAAADF
Science — JGAALCDANDCAAAEA
Storage — EJAGLKDAGDCAAADC

APOCALYPSE *SŁONIU*

▪ Nieśmiertelność — wpisz KNARF w następujący sposób: wciśnij K, po chwili N, puść K i trzymając wciąż N wciśnij A itd.
▪ Na pierwszym poziomie zacznij od zlikwidowania dużego działa. Ustaw helikopter pod nim, nieco z lewej, i grzej rakietami.

BENEATH [redacted] STEEL [redacted] (CD32)

Kody:

1. 936842	5. 180283
2. 192837	6. 052764
3. 304612	7. 280870
4. 754267	8. 648912
	9. 409626

BUBBLE & SQUEAK (CD32)

Kody:
2. HHRFNRLT
3. HHRRBQLP
4. DHRRNMLH
5. DRRHFRPH
6. PHRHJTPH
7. HDRGBCKP
8. DDFGJCKP
9. PDFBBQTP
10. PCFBNCLM
11. PQFQFCPM
12. PDFQMSPM
13. PHFDRMKM
14. PDFDMSKM
15. PQFCQMTM
16. HDFCMTTM
17. HCFNQCKM
18. HDFNMTKM
19. HCFMFRTM
20. DDFMMMTM
21. DKFPQSKM
22. DJFPNGPN
23. DLFTFRLN
24. DLFTJQLN
25. DKFJFSLK
26. PGFJSQLK
27. PRFSFRPK
28. HCFSJCPK
29. HDGLQKLK
30. HQGLSMLK

CANNON FODDER
MALEK&MAILMAN

Gra tworzy save pod nazwą, jaką nadaliśmy. Zwiększenie liczby rekrutów: Offset 19, wartość dowolna, byle nie więcej niż FE.
W Offsecie 13 jest numer misji — od 01 do 18 (hex).
W offsecie 1 jest podany numer pierwszej fazy. Aby zacząć od dowolnej fazy danej misji należy w to miejsce wpisać odpowiednią wartość z tabelki.
MISJA / LICZBA FAZ / WARTOŚCI DLA POSZCZEGÓLNYCH FAZ

1	1	00
2	3	01, 02, 03
3	4	04, 05, 06, 07
4	3	08, 09, 0A
5	2	0B, 0C
6	3	0D, 0E, 0F
7	4	10, 11, 12, 13
8	2	14, 15
9	5	16, 17, 18, 19, 1A
10	2	1B, 1C
11	1	1D
12	6	1E, 1F, 20, 21, 22, 23
13	2	24, 25
14	4	26, 27, 28, 29
15	2	2A, 2B
16	3	2C, 2D, 2E
17	1	2F
18	2	30, 31
20	1	36
21	4	37, 38, 39, 3A
22	5	3B, 3C, 3D, 3E, 3F
23	2	40, 41
24	6	42, 43, 44, 45, 46, 47

CHAMPIONSHIP MANAGER

Jako imię wpisz „Mr Bulgaria" i wybierz drużynę Tranmere Rovers. Startujesz z 30 milionami.

CHAMPIONSHIP MANAGER – ITALIA *BARON JACK*

Jest to jeden z trików jakie znalazłem: gdy chcesz mieć jakiegoś dobrego zawodnika, [redacted] inny klub nie chce Ci go sprzedać, w opcji MANAGER JOBS wpisz kolejnego menadżera (Add menager) jako trenera tego klubu, w którym jest ten zawodnik. Teraz przeprowadź odpowiedni transfer i opcją Resign pod klawiszem BOARD/RESIGN zrezygnuj z prowadzenia drużyny (oczywiście jako trener nowej drużyny, a nie swojego normalnego klubu). Niestety działa tylko 3 razy.

[redacted] ENGINE *MAILMAN*

• Jako hasło wpisz same litery T, V, X lub Y. Przed pierwszym poziomem trafiasz do sklepu z mnóstwem kasy.
▪ W grze jest mnóstwo GAME SECRETÓW. Oto niektóre reguły, które powinny Wam pomóc:
1. Jeżeli masz możliwość wejścia do kilku drzwi kończących etap, wybieraj te z największą liczbą.
2. Jeżeli leżą dwa klucze weź ten, który jest najdalej od Ciebie.
3. Zabijaj wszystkie potwory. Czasem może się okazać, że któryś z nich trzymał klucz.
4. Wracaj po kilka razy w to samo miejsce. Czasem otworzeniu jednych drzwi towarzyszy skarb lub coś innego, lecz w innym miejscu.
5. Wybieraj zawsze najdłuższą drogę.
6. Prawym Altem zmieniasz rodzaj specjalnej broni komputera/drugiego gracza, lewym Twojej.
7. Spacją wymieniasz się specjałami z komputerem/drugim graczem.

▪ A oto kilka podpowiedzi
POZIOM 1.2: w tym levelu jest bardzo dużych miejsc, o których jest wspomniane w punkcie czwartym.
POZIOM 1.3: na końcu wejdź w drzwi B
POZIOM 1.4: na końcu drogę do wyjścia zagradzają dwa kamienie. Aby iść dalej, musisz w któryś z nich strzelić. Strzel w prawy.
POZIOM 2.1: — Gdy od startu pójdziesz na północ, powinieneś dojść do trzech słupów. Gdy strzelisz w pierwszy od lewej, dostaniesz apteczkę uzupełniającą energię. Drugi — moc twojej broni się zwiększy, trzeci — dodatkowe życie.
— Szwędając się po levelu powinieneś dojść do pomieszczenia z dwoma złotymi kluczami leżącymi w kręgach. Weź ten z lewej strony.
— Gdy dojdziesz do ściany, w którą musisz strzelić, idź w prawo. Będzie leżał srebrny klucz i wyjdą cztery potwory. Zabij je i weź klucz. Wróć do sali, gdzie były dwa złote klucze i idź dalej na północ.
— Na końcu tego poziomu masz dwie drogi: w lewo — będzie bardzo dużo jedzenia dodającego energię, w prawo — zwiększenie mocy broni i kilka specjałów.
— A poza tym patrz punkt trzeci, czwarty i piąty. Idealnie tu pasują.
POZIOM 2.2: na początku weź klucz z lewej.
POZIOM 2.3: w pewnym momencie weźmiesz złoty klucz i zaraz obok ukaże się drugi, taki sam. Nie bierz go. Wejdź po drabinie i idź w lewo. Przejdź przez znikającą kładkę. Dostaniesz dodatkowe życie i inne dodatki. Na końcu wejdź w drzwi C.
POZIOM 2.4: jeżeli wszedłeś w drzwi C [redacted] poprzednim levelu, poszukaj skarbu w sali [redacted] północ od miejsca startu.
POZIOM 3.1: w komnacie z pięcioma figurkami na północnej ścianie, strzel w czwartą od lewej.

CHAOS ENGINE [redacted]
[redacted] *& FRANKLYN*

Kody dla jednego gracza:
M#FFGP5DGIT#5V
C4WWVIL78NFKPZ
WNTXZV3T8LZ0SG

[redacted]'94

Na tytułowym ekranie napisz „STEFAN OSSOWSKI ESSEN". Masz dwa kredyty więcej. Możesz wpisywać powyższe zdanie dotąd, aż liczba kredytów osiągnie 99.

RUFF'N'TUMBLE [redacted] *JACK*

▪ Kody do poszczególnych światów:
Rocks & Stuff — 6581
Sparks are flying — 3178
Destiny Castle — 8392
End — 7339

• Wpisanie kodu 6717 daje nieograniczoną liczbę żyć.

SANTA'S [redacted] CAPERS

Podczas gry wpisz „XM32." (z kropką). Teraz aktywne są klawisze:
[HELP] — skipper leveli;
[N] — włącza nietykalność;
[Y] — Wyłącza nietykalność.

SHIFTRIX

Kody:
5. FISH
10. HOME
15. MICE
20. DARK
25. PARK
30. CURE
35. DEAD
40. WAVE
45. TSOM

SKELETON KREW

Podczas wyboru bohatera wpisz „I WOULD RATHER BE WATCHING THE FOREST" i wybierz END. Możesz teraz wybierać poziomy. Za każdym razem wciśnięcie [Enter] da Ci 9 żyć.

SUPER LOOPS (AGA)

Kody:

02. ANDRE	40. PARIS
03. ASHES	41. PHONE
04. BEACH	42. PIXEL
05. BLACK	43. POINT
06. BLOCK	44. POKER
07. BRICK	45. REBEL
08. BREAD	46. RODEO
09. CHANG	47. RUGBY
10. CHECK	48. SHOES
11. CHORD	49. SLOAN
12. CLASS	50. SMART
13. CLICK	51. SPEED
14. COACH	52. SUGAR
15. CREAM	53. STRIP
16. CRASH	54. TOURS
17. DRINK	55. TRAPS
18. EMLYN	56. TRAIN
19. FATTY	57. UPPER
20. FRAME	58. URBAN
21. FRETT	59. VIDEO
22. GIRLS	60. VEGAS
23. GOOCH	61. WHERE
24. GRAPE	62. WHINE
25. GUIDE	63. WIPER
26. HITCH	64. WORLD
27. JAMES	65. WRATH
28. JERRY	66. ZIPPO
29. JONTY	
30. JUNKY	
31. LEARN	
32. LOTUS	
33. MAGIC	
34. MANIC	
35. MARTI	
36. MONEY	
37. MUNGO	
38. NERDY	
39. OTHER	

T-RACER

W czasie gry klawisz [F9] uaktywnia cheat mode. Teraz możesz posłużyć się klawiszami:
[F1], [F2] — dopałka;
[F3] — energia;
[F4] — energia na full;
[F5] — nietykalność;
[F6], [F7], [F8] — specjalne bronie;
[DEL] — śmierć.

WŁASNE ZDANIE

ACS	BLOBZ	BOGRATS	CHAOS ENGINE 2	MINSKIES FURBALLS	TINY TROOPS
Adam „Frey" Barczyński	Coś jak Lemmings, ale fajne	Dizzy to to nie jest, ale można bograć	Słaby wygląd i grywalność	Dozwolone do lat 6	Mało oryginalne, ale dobre
Kamil Barczyński	Dla lemmingofilów	Fajna gra logiczno–zręcznościowa	Mocno przeterminowana	Tetris dla przedszkolaków	Wojny mikrobów a'la C&C
Rafał Belke	Jestem tym już trochę znudzony	Pora chyba skończyć z takimi grami...	Wyzwanie dla gracza	Grywalna jak diabli!!!	OK
Tomek „Hires" Filipek	Takie sobie ludziki	Przyjemna i zabawna	Brak w niej ducha	To jest to	Rewelacja
Artur „R2D2" Frankowski	W sumie ciekawa	Bardzo fajna	Super kontynuacja	Rewelacja	Słaba miodność
Marcin „Suicide" Marzęcki	Może być	Moje biedne serce	Przeciętne	Tetris strikes back	Bez uniesień...
Jacek „Baron Jack" Pietruszczak	Lemmings again	Bryndza	Wolę pierwszą część	Całkiem niegłupie	Nie przepadam za takimi grami

ACS | BLOBZ | BOGRATS | CHAOS ENGINE 2 | MINSKIES FURBALLS | TINY TROOPS

RPG

Witajcie elfiątka Wy moje kochane! Tak, to znowu ja! Wasz koszmar senny powraca! Wujek ausajd po raz który staje do boju o przetrwanie jedynie słusznego nurtu gier, czyli RPG. Jeśli komuś to nie odpowiada, podpowiadam że w rubryce WŁASNE ZDANIE znajduje się karykaturalne zdjęcie mojej persony, z którego przy odrobinie pomysłowości można zrobić laleczkę voodoo... Jeśli zaś jesteś jednym z wielbicieli tej rubryki, zapraszam już po raz kolejny na wzbogacenie swojej wiedzy o gatunku Role-Playing. W dzisiejszym odcinku znajdziecie małe conieco na temat jednej z najlepszych gier rolplejowo-cyberpunkowych na Amigę — Perihelion" następną dawkę informacji o wampirach oraz wyjątkowo w tym numerze, zamiast listów od Czytelników, opis polskiego zinu rolplejowego — Necronomicon. Po tym wyjątkowo krótkim, jak na mnie, wstępie zapraszam tradycyjnie już do szczegółowego zagłębienia się w podejmowane dzisiaj tematy. Tak więc tradycyjnie — ja do pisania a Wy do czytania...

RPG – SZTUKA PRZEŻYCIA

Perihelion

Jest to jedna z najbardziej zakręconych klimatycznych gier role-playing. Chociaż nie jest to produkt najnowszy, muszę stwierdzić, że cały czas lokuję go w mojej liście „Top Ten RPG Relax" [illegible] wyżej, niż takie produkcje, jak np. [illegible] będące antyklimatycznymi, ale za to perfekcyjnie wykonanymi [illegible] graficznymi. Perihelion jest jedną z niewielu gier RPG, w której intryga zbudowana jest tak doskonale, że gra nie dostaje, jak to się mówi między nami fachowcami, tzw. „przestoju". Produkt ten posiada [illegible] jeden element, za który uzyskuje — i w tym wypadku — strategiczny model walki, na tyle jednak zakręcony, że wart szczegółowego omówienia — ale o tym dopiero za kilka linijek tekstu.

Nie róbmy jednak z tego artykułu [illegible] komedii — aby nie było pytań typu „o co tu właściwie chodzi?", zacznę od krótkiego wprowadzenia w fabułę gry. Rzecz dzieje się w dalekiej przyszłości. Naukowcy (jak to naukowcy) nie mając do roboty nic lepszego, niż myślenie, wykombinowali w swoich wielkich [illegible] (UFO: Enemy Unknown — [illegible]), że [illegible] dotąd [illegible] energii mogą dać początek nowemu życiu. Eksperymentowanie na [illegible] przyniosło taki sam skutek, jak danie zapałek dziecku — stało się coś, co przewidzieć mógł każdy, ale nie wiedział, czemu nie chciał temu zapobiec. Obudziła się nieznana dotąd potężna forma życia, której nikt nie mógł okiełznać. Owo coś zostało nazwane Nienarodzonym Bogiem. Przy pomocy swoich [illegible] za pomocą terroru wprowadziło swoje prawa. Po niedługim czasie ludzie doszli do wniosku, że nie mogą żyć w takim ucisku i stworzyli [illegible] „komandę", której celem jest [illegible] Nienarodzonego Boga [illegible] co powiedzieliby niektórzy prawi [illegible] oraz [illegible] bojówki [illegible] krewkich staruszek, na [illegible] zawartych po [illegible]. W tym momencie [illegible] Ty.

Zaczynamy oczywiście od generowania postaci! Jako że — jak już wspomniałem — Perihelion to klasyczny cyberpunk, [illegible] będziemy wpadali na różne [illegible], na które nie jesteśmy przygotowani grając w standardowego rolpleja. Już przy generowaniu postaci dostrzegamy pierwsze oznaki tej sytuacji — w cechach postaci odnajdujemy np. [illegible] zmysł! Wybierając rasy możemy przebierać pomiędzy m.in. ludźmi, cyborgami, [illegible] czy insektoidami (pół ludzie, pół [illegible]). Dodatkowo dla ras będących krzyżówkami genetycznymi bądź cyborgami ustawiamy stopień mutacji wg reguły „więcej lub mniej cech humanoidalnych". Po tym wyborze [illegible] selekcji zawodu, a potem... ustalenia charakteru [illegible]. Chociaż proces generacji postaci przez swą szczegółowość jest dość długi, to [illegible] ten element gry jest rewelacyjny. Osobną i [illegible] w „Perihelionie" jest magia. Czary wywoływane są za pomocą energii [illegible] i mogą działać w przeróżny sposób na [illegible]: od wybuchów wysokich temperatur, [illegible] energii, skończywszy na [illegible], a efektywność jest ściśle uzależniona od cech fizycznych rzucającego czar (poziomu energii życiowej, kondycji psychofizycznej, koncentracji itp.). Ten element gry jest wart zauważenia, gdyż w klasycznych rolplejach efektywność czaru najczęściej uzależniona jest tylko

i wyłącznie od ochrony, jaką stanowi przeciwnik. Innym ciekawym elementem Perihelionu jest strategiczny model walki. Ten motyw jest bardzo rozwinięty, jak na rolpleja. I muszę Wam powiedzieć, że rozgrywka strategiczna jest diabelnie trudna! Wynika to nawet nie z tego powodu, że komputer jest superinteligentny — po prostu większość przeciwników, z którymi walczymy, ma prawie taki sam, jak my, rodzaj uzbrojenia (chociaż szczególnie o sile jego rażenia) oraz potrafi tak samo, a czasem lepiej niż my, posługiwać się bronią. [illegible] fakt, że bitwy toczą się zazwyczaj na małym obszarze, walka często sprowadza się do umiejętnego wykorzystania terenu i rozsądnego prowadzenia bitwy pozycyjnej [illegible] już kończę z tym tonem, bo ktoś pomyśli, że staram się zająć miejsce Jagiełły [illegible]. Mogę Was zapewnić, że jest to jeden z bardziej pasjonujących elementów gry (po rozbieranym pokerze [illegible]), [illegible] oraz [illegible] czasu [illegible]. Jest to jednak [illegible] rolplejowe [illegible] na ogromną grywalność [illegible].

Na koniec pozostało mi tylko wspomnieć o niesamowitym, mrocznym, [illegible] klimacie gry, który wprost rewelacyjnie wykreowany jest przez oprawę graficzno-muzyczną. Chociaż paleta screenu jest dość uboga, a barwy w jednej tonacji, to i tak w sposób doskonały oprawa wprowadza nas w nastrój życia na ziemi po straszliwej klęsce (typu zmartwychwstanie np. Mao Tse-Tunga). Rewelacyjna jest również ścieżka dźwiękowa — moduły nie dość, że klimatyczne, to na dodatek w sporej liczbie.

Podsumowując, można powiedzieć tylko jedno: „Perihelion" to prawdziwa klasyka gatunku i lupy vi, abym nigdy nie spotkał na swej drodze [illegible] rolplejowca, który nie grał w tę gierkę, gdyż [illegible], to [illegible] czasu nieodzywny [illegible] dla siebie zajęcie...

To tyle, [illegible] opis znajdziecie w archiwalnym Computer Studio 4/94, a solucję w numerach 3 i 5/95 ACS.

RPG – STREFA MROKU

Władca Ciemności c.d.

Wszystkim, którzy stracili wątek i zapomnieli, o czym pisałem w ostatniej części STREFY MROKU, odsyłam do 1/97 numeru ACS na stronę 38 w celu wyleczenia chwilowej amnezji — pozostałych zapraszam na kontynuację tekstu o wampirach.

Właściwie analizując poprzednie części STREFY MROKU dotyczące wampirów, mogliście dojść do wniosku, że demon ten jest niezniszczalny. Oczywiście tak nie jest, niemniej jednak zgładzenie tej bestii nie jest proste... Trzeba zacząć od tego, że potwór jest całkowicie niewrażliwy na ataki bronią klasyczną, które albo nie przynoszą żadnego skutku, albo powstałe rany goją się w przeciągu kilku sekund. Istnieje dużo form powstrzymania wampira. Jedną ze skuteczniejszych (acz bardzo ryzykownych) jest użycie ognia — jeśli śmiałkowi uda się przeżyć zmierzenie się z furią palącego się wampira, może być pewien, że spotka się z nim dopiero następnego półmroku (rany (akże wywołuje ogień na ciele potworom, wymagają dłuższej regeneracji)... Innym sposobem powstrzymania bestii jest użycie poświęconych znaków. W tym miejscu chciałbym udokumentować rzecz, jakoby wymagana była silna wiara w bóstwo, jakiego symbol trzyma zaatakowany delikwent. Święty symbol nigdzie w ani przeróżnych dzieciach. Jeśli został poświęcony przez prawdziwego kapłana w prawdziwym rytuale — wedle mej sprawy nie jest wiara cechą nieodzowną w jakimś lalstwie, lecz fakt przepływania pewnej, nowiej energii przez poświęcony symbol. Wracając do tematu, chociaż symbole te mają spory wpływ na wampira, to również są tylko formą chwilowego powstrzymania monstrum. Skutek działania tych symboli na ciało wampira jest podobny do skutku (acz słabszy, prawda) działania kwasu lub ognia na ciele normalnego człowieka. Znana jest prawda i wieść teraz również, że wampir nie znosi zapachu czosnku. Jest to prawdą, aczkolwiek bestia w chwili zasadniczego zagrożenia może przemóc ten strach.

„No tak", powie ktoś, „rozumiałem już, że istnieje tyle form powstrzymania wampira, ale czy da się go w ogóle unieszkodliwić na zawsze?" Ku radości wszystkich, którzy mają zaległe długi u wampira, a przy okazji nie zabili go... (mają długów, pewnie TAK! wolną są tylko sposoby zabicia wampira: wystawienie bestii na działanie promieni słonecznych oraz przebicie jej serca osikowym kołkiem. Sprawa wydawałaby się dość prosta, wystarczy trumnę monstrum przenieść (ją poza światło, otworzyć i przebić kołkiem bezbronnego w tym momencie demona. Niestety, tak nie jest, przynajmniej wg najsłynniejszego łowcy wampirów — Abrahama Van Helsinga...

Zacznijmy od metody pierwszej — „na promienie słoneczne". Trumna na pewno nie będzie znajdowała się w pobliżu źródła naturalnego światła, należy więc ją tam przenieść. Zwróćcie teraz uwagę na bardzo praktyczny fakt: przemieszczenie takiej „skrzyneczki" z zawartością jest rzeczą fizycznie dość trudną! Wampir mimo tego, iż w dzień znajduje się w letargu, niedejrzewając, że jego życie jest zagrożone NA PEWNO obudzi się, a wtedy jak wiemy... zaczyna się całkiem niezła zabawa...

Metoda druga: „na kołek" — ta sprawa jest trochę łatwiejsza, ale również można doświadczyć komplikacji. Aby otworzyć trumnę i zabezpieczyć się na zakołkowanie wampira, trzeba być zaiste wyłącznie wyjątkowym mistrzem... Wampir po otworzeniu trumny budzi się — jego ciało jest bezwładne, ale umysł z cichym obserwuje przygotowującego się do zabicia przeciwnika. Czasami monstrum potrafi zahipnotyzować śmiałka, ale na szczęście takie zdarza się zwykle i szybko po podjęciu decyzji o zabiciu potwora, gdy znajduje się w żywym zagrożeniu swojego życia, potrafi przemóc bezwładne ciało spowodowane letargiem i zmienia się w zwierzęcą formę w końcu...

Na zakończenie tematu o wampirach chciałbym Wam polecić świetną książkę w tej tematyce: Drakula Brama Stokera — książkę, która zapewne przeczytali wszyscy miłośnicy horroru. Warto jest również zobaczyć najnowszy film Drakula Francisa Coppoli. Znak niemniej, jest jeden z lepszych moim zdaniem, ale są to bardzo dobrych moim zdaniem filmów o tematyce wampirycznej. Wrócić z tematem... Jeśli ktoś chciałby uzyskać więcej informacji na temat tych demonów, polecam przeczytanie np. Mrocznej Księgi oraz dodatku E. N. Buchmannera. Każdy z tych... dodatków jest świetnym dodatkiem do dowolnego systemu RPG... lub także pod... Dziękuję za uwagę. W następnym numerze STREFY MROKU ... — od tego momentu każdy kolejny ... będzie zawierał ... Od teraz przygotowuję nowa druga ... nadzieję — ... na ... jak ... potwora, ... RPG — już teraz oczekujcie swe ... na następnej stronie w ... !

RPG – INFORMACJE

Necronomicon

W dzisiejszym odcinku wyjątkowo nie będzie odpowiedzi na listy Czytelników, ponieważ przygotowałem ... RPG ... w zakresie ... tej kwestii ... zgodnie z prośbami i sugestiami Czytelników ... tematem fantasy role-playing w ... jego ... opis polskiego zinu internetowego „Necronomicon". Zin ten ... jest ... Program — ... — łatwo jest pogubić się z ... Design Necronomiconu jest dość przyjemny i funkcjonalny ... w oczy rzuca się ... małej ilości kolorów. Zin podzielony jest tematycznie na następujące działy:

Redakcja — czyli słów kilka od redakcji.

RPG — wszystko co związane z tematyką role-playing, czyli relacje o wydarzeniach w światku ... (np. ... RPG, podręczniki itp.).

Opowiadania — jak sama nazwa mówi, opowiadania o tematyce fantasy — z tym ... jest ... intelligentne ... na ... zasługuje na uwagę...

Publicystyka — jak mówi nazwa, artykuły ... i ...

Kultura — o książkach, filmach, ... fantasy.

Humor — ... — ... !!!

Inspiracje — jest to ... , a w ... inną ... kulturalną.

Ruchomości — jak sama nazwa wskazuje...



... — ... naukowa.

Dziś — ... przedstawienie (na szczęście nie w formie modułu, a tekstu).

Galeria — obrazki. Co do tej sekcji mam mieszane uczucia i ... , że ... jednym ... Czytaj ... artykuły, a ... wyszukać ... związane z tematyką fantasy ... (niestety) ...

Jedną z ... tematu ... fantasy role-playing. Jego ... przykładem jest rubryka „Bajeczki", ... ale ... jego tekstu ... KB ... 500 KB ... Cóż mogę więcej powiedzieć ... numerów tego zinu i ... , że jeśli jego autorzy ... to Necronomicon z pewnością stanie się ... za długo ... pozycją w ... każdego amigowego ...

No, to by było na tyle, moje kochane ... w dzisiejszym odcinku RPG. Cóż mogę Wam powiedzieć na zakończenie: WIOSNA, pełną gębą!!! Od czasu do czasu ... z ... , w których ... orek i ... — ... Aaaa ... — ... Jarosława, Pietraszka Mariusza, ... Dariusza oraz ... hedonizmu, ... oraz ... — ... Kończę swój ... artykuł tym ... akcentem. Z pozdrowieniami.

Wszystkim ... ze wszystkimi jej wadami i zaletami — **Suicide**

Listy

Jak się Wam podoba nowy layout? Część użytkowa wygląda teraz poważniej, ■ cztery szpalty powodują, że na stronie mieści się więcej tekstu. NOWOŚCI zostały rozbite na gierkowe i użytkowe, ponadto zmiany w wyglądzie tych pierwszych pozwolą nam na zmieszczenie większej ilości informacji. W ten sposób chcemy wynagrodzić Wam korektę ceny ACS.

JA W SPRAWIE FORMALNEJ...

■ Słówko na temat prenumeraty i coverCD. Ponieważ wydajemy CD, zrezygnowaliśmy z dyskietek. Wszyscy, którzy w dniu dzisiejszym (piszę to 14 kwietnia) są prenumeratorami ACS z dyskietkami shareware, aż do wygaśnięcia prenumeraty zamiast comiesięcznej dyskietki otrzymywać będą coverCD co dwa miesiące. Nowi prenumeratorzy (albo „odnawiacze" prenumeraty) będą mogli zamówić ACS z CD na nowych zasadach, ale o tym za miesiąc.

POCZCIE UDAŁO SIĘ DONIEŚĆ...

• *Czy* Capital Punishment *jest dostępny w Polsce?* Dystrybucję gry zapowiadały firmy **Union Systems** i **Mirage**, ale jak dotąd nic nie słychać...

• *Co z wersją CD Teenagenta?* Niestety, nie będzie amigowej wersji CD. Chodzą słuchy o przeniesieniu na kompakt wersji angielskiej (na rynek zachodni), ale i na to szanse są raczej niewielkie.

• *W numerze xx, w NOWOŚCIACH, pisaliście o grze xyz. I co dalej? Czy już wyszła? Kiedy recenzja?* Spoko, kiedy ta czy inna gra się ukaże, pierwsi się o tym dowiecie. Niestety, większość ciekawych projektów kończy swój żywot na zapowiedziach. Po prostu autorom albo nie starcza zapału do ukończenia gry, albo nie mogą znaleźć wydawcy. Ostatnio sytuacja nieco się poprawiła za sprawą firmy **Vulcan**. Jesteśmy ■ nią w ścisłym kontakcie i każdy wydany przez firmę produkt natychmiast do nas trafia.

• *Czemu wszystkie płyty w rubryce CEDEKI przyjmujecie tak entuzjastycznie?* Powód jest prosty — płyt CD pojawia się tak dużo, że nie jesteśmy w stanie wszystkich opisać. Hires przegląda tony cedeków, ale recenzuje tylko najlepsze w danym miesiącu. Lepiej chyba poinformować Czytelników o atrakcyjnych pozycjach niż o knotach.

• *Gdzie i za ile mogę kupić oryginalną grę* Worms*?* Oj, nie czytało się numeru 1/96... Grę tę sprzedawała w Polsce firma **Mirage** za 103 zł. Nie wiem tylko, czy jeszcze ją mają... Mają jednak *Worms — Director's Cut* za jedyne ■ zł (recenzja w następnym numerze, w tym się nie zmieściła :(, ale uwaga — AGA ONLY!

• *Chciałbym się dowiedzieć, gdzie kupić niedrogi CD-ROM podwójnej lub poczwórnej prędkości?* Naszła Cię chętka na muzealne eksponaty? W tej chwili można niedrogo kupić czytniki x8. Jeśli chcesz kupić nowy czytnik CD, sięgnij do oferty firm amigowych (**Eureka**, **Gift**, **Micronik**) lub biegnij ■ giełdę (taniej). Jeśli polujesz na używany czytnik ■ bezcen, śledź ogłoszenia.

• *Gdzie w Warszawie znajduje się sklep z płytkami CD?* Najlepiej, jak w któryś weekend wpadniesz na giełdę komputerową (róg Grzybowskiej i Jana Pawła II). Stoi tam samochodzik firmy **Eureka**, wypchany nowymi płytami na Amigę. Zawsze możesz też zamówić tę czy inną pozycję telefonicznie (wysyłkowo). W końcu nie na darmo w tabelkach zamieszczamy telefony do dystrybutorów.

• *Czy moglibyście wymienić kilka lepszych tytułów gier w wersji CD, działających na A600?* Większość produkcji na CD przeznaczona jest na CD32, ■ więc działa na kościach AGA. Na A600 odpalisz *Nemaca IV*, ale komfort z gry żaden...

• *Czy mają się ukazać jakieś gry na CD chodzące na A600?* Na liście zapowiedzi symbol CD-ROM nierozerwalnie łączy się z symbolem AGA...

• *Na mojej A1200 (030 28 MHz) gry 3D są dość powolne. Czy korzystniejszy będzie zakup karty turbo z procesorem 040, czy może karty graficznej?* Większą dopałkę dla gierek 3D stanowi zdecydowanie 24-bitowa karta graficzna. Obsługując gry 3D procesor Amigi znacznie więcej czasu poświęca na permanentną konwersję chunky na planar, niż na przesuwanie pikseli. Uwolniony od tego (karta graficzna) śmiga. Niestety, niewiele gier 3D obsługuje karty graficzne (w tym *Alien Breed 3D 2* który tego BARDZO potrzebuje), także te karty z akceleratorami 3D. Jeśli więc nie chcesz czekać na nowe (obsługujące karty graficzne) gry 3D, ■ jedynie dopalić te już istniejące, lepszym wyjściem będzie karta z 040.

• *Czy można podłączyć monitor od C64 do Amigi?* Monitor 1081 ma wejście CINCH i można go podłączyć przez wyjście composite Amigi. Model 1087 można podłączyć normalnie, przez gniazdo RGB.

• *Czy jeśli w środku Amigi jest zamontowana pecetowa stacja dysków 720 KB, to czy można ją zastąpić gęstym napędem?* Nie radzę, tona kłopotów. Zawsze jest z czymś problem — ■ to z dyskami NDOS, ■ to z gęstymi...

• *Czy problemy z czytaniem niedosowych dyskietek występują tylko ze stacjami od PC, czy też i amigowymi?* Problemy z dyskami NDOS występują tylko w nowych modelach A1200 (ze stacjami od PC). Starsze (made by Commodore) są okay.

• *Mam CD32. Czy mając stację dysków będę mógł zapisywać stan gry w wersji CD na dyskietkę, czy też otrzymam kod?* Niestety, gry na CD32 nie nagrywają stanów na dyskietki.

• *Mając do wyboru wersję CD i dyskietkową gry* Theme Park*, którą bardziej opłaca się kupić?* Część merytoryczna obu wersji jest identyczna. Wersja CD ma więcej oprawy (np. dużo więcej animacji).

• *Czy dokupując do CD32 moduł ProModule będę mógł stosować karty turbo i rozszerzenia pamięci przeznaczone do A1200?* Niestety, nie.

• *Czy można do Amigi podłączyć kartę muzyczną od PC?* Po pewnych przeróbkach — można. Ale po co? Żadna gra ani program nie będą potrafiły skorzystać z dobrodziejstw takiej karty.

• *Jest coś takiego jak karta PC. Czy będę na niej mógł odpalać gry z PC?* Owszem, sprzętowe emulatory PC oferowane przez **Micronik** to nic innego, jak samodzielny pecet na karcie. Trzeba do niego dokupić kilka urządzeń i wtedy można grać ■ pecetowe gierki. Jedna uwaga: jeśli chcesz odpalić nowe tytuły, musisz mieć emulator z Pentiumem na pokładzie.

• *Czy karta* Toccata *ma wyjście surround?* Nie.

• *Czy są jakieś tańsze karty graficzne niż* Cybervision 3D*?* Są, na przykład *Picasso* lub *Cybervision* bez 3D. Można też na rynku wtórnym upolować kartę *EGS Spectrum*.

• *Czym różni się procesor 68EC020 od procesora 68030?* 030 ma MMU (czyli można używać pamięci wirtualnej), ma w 32-bitową szynę danych (w EC020 ograniczono ją do 24 bitów) i jest taktowany wyższymi zegarami (większa prędkość). Trzydziestka ma też kilka nowych instrukcji.

• *Czy kartę graficzną, muzyczną, PC, CD-ROM można wsadzić w obudowę CD32 Promodule?* Nie, nie, nie, tak. Teoretycznie jest możliwe zamontowanie czytnika CD w Promodule (interfejs IDE), ale czy ma to sens? Przecież jeden czytnik masz już w CD32.

• *Co to jest engine 3D?* Jest to komputerowy algorytm opisujący wirtualne otoczenie „wokół" gracza; mówiący procesorowi co i ja ma „przesuwać" podczas ruchów bohatera. Upraszczając — im lepszy engine, tym szybsza gra. Dobry algorytm to fundament gierki. W świecie pecetowym jeśli firma dochrapie się dobrego engine'u, robi na jego podstawie kilka gier, zmieniając tylko scenerię.

• *Na czym polega koding?* Koding, czyli po polsku kodowanie to pisanie programów. W amigowym światku kodowaniem zwykło się nazywać pisanie programów w asemblerze, ■ programowaniem pisanie w językach wyższego poziomu (*na przykład C, E, Amos, Blitz Basic*).

• *Co to jest tryb chunky?* Jest to jeden ze sposobów, w jaki komputer widzi grafikę. W trybie chunky każdy piksel ma oddzielnie przypisane bity koloru, co znacznie ułatwia przeliczanie grafiki w grach 3D. W trybie chunky pracują pecety i karty graficzne do Amigi. Same kości graficzne Amigi działają w trybie planar. Oznacza to, że struktura obrazu składa się z map bitowych. Tzn. pierwszy bit koloru dla wszystkich pikseli, potem drugi bit itd. Swego czasu było to unikatowe rozwiązanie i doskonale się sprawdzało, aż do nastania ery gier 3D. Niestety, aby animować taką grę, Amiga musi wraz z każdą klatką obrazu konwertować obraz z planar na chunky i z powrotem, co obciąża procesor dużo bardziej, niż samo wyliczanie animacji. My za to dzięki grafice planar mamy płynny scrolling ekranów (np. w strzelaninach z pionowym lub poziomym przesuwem obrazu lub w pinballach), od czego Pentium dostaje czkawki. Mam nadzieję, że coś zrozumieliście z moich zawiłych wywodów :)

• *Czym różni się Amiga 1200 od 4000?* A1200 jest zubożoną wersją 4000, komputerem o zamkniętej architekturze (wszystko w jednej obudowie). A4000 jest w obudowie desktop lub tower, co (wraz z obecnością odpowiednich slotów) umożliwia jej łatwą rozbudowę. W skrócie: A4000 ma procesor 030 lub 040, sloty Zorro III, slot video, slot RAM od razu na płycie (do A1200 trzeba dokupić kartę). Ponadto 4000 ma płytę procesora (łatwy upgrade, jak w PC) i gęstą stację dysków. Nie ma za to wyjścia composite.

Rafał Belke

Amiga 500

• *Jak na dyskietce można zapisywać dane i jakie programy do tego służą?* Na dyskietce możemy zapisywać dane używając systemowych rozkazów w CLI/SHELL (np. COPY Ram: ACS.acs to Df0:). Wygodniej jednak wykorzystać do tego któryś z programów narzędziowych (np. *DisKMaster*, *FileMaster* lub *DirWork*), znacznie ułatwiających operacje na plikach.

• *Czy na A500 jest* DeLuxe Paint *IV?* Jest.

• *W ile pamięci wyposażona jest A500+ i A1200?* A500+: 1 MB RAM; A1200: 2 MB RAM. Co prawda pięćsetki sprzedawane były z 0,5 ■ RAM, ale któż dziś nie ma rozszerzenia do 1 MB?

• *Czy system operacyjny 1.3 można powiększyć do 2.0?* Tak, nawet do 3.1. W tym celu kupuje się kości ROM oraz dyskietki ■ nowym systemem.

• *Czy jeżeli w A500 wysiądzie wewnętrzna stacja dysków to można dokupić zewnętrzny napęd i normalnie giercować bez wewnętrznego?* Można, lecz najpierw trzeba zamontować tzw. boot-selector. Jest to przełącznik, umożliwiający używanie zewnętrznej stacji jako Df0:. Boot-selectory mogą być mechaniczne (tańsze) lub elektroniczne (droższe).

• *Jak na A500 wejść do Save Game?* Rozumiem, że chodzi Ci o podkręcanie stanów gry. Większość Save Breakerów używa *File Mastera*. Wybieramy odpowiedni plik i wciskamy gadżet FileEdit.

• *Czy do A500 da się zainstalować kości AGA?* Ponoć przystawkę z kośćmi AGA ma zamiar wypuścić na rynek niemiecka firma **Vesalia**. Ale póki co — nie można.

• *Czy gry* Skaut Kwatermaster *i* Teenagent *chodzą na A500 z 1 MB RAM?* pTak :) W przypadku tej drugiej istnieją dwie wersje: AGA i ECS. Przy zakupie upewnij się, że nabywasz odpowiednią wersję.

• *Co to jest pamięć SIMM i do czego służy?* Są to standardowe kości pamięci RAM. Takie kości montowane są w Amigach i pecetach, by zwiększyć ilość dostępnej pamięci RAM.

Sebastian „Dr. No" Kaczmarczyk

PS. Piszcie z dopiskiem **A500** na kopercie. Do przysyłanych do nas programów dołączajcie WSZYSTKIE pliki znajdujące się w zestawie (łącznie z dokumentacją). To bardzo ułatwi nam ich rozpracowywanie.

Nowości

Power Up!

Zgodnie ze zapowiedziami program PowerUp firmy **Phase5** staje się faktem. Niestrudzeni producenci dopalaczy zapowiedzieli na najbliższe trzy miesiące premiery swoich kart turbo z procesorami PowerPC. Najpierw światło dzienne (wg. producenta już pod koniec marca) ujrzy CyberStorm PPC dla A3000/4000. Karta ma być oparta na procesorze 68040 albo 68060 i PPC 604e z zegarem 150, 180 oraz 200 MHz. Ponadto wyposażona będzie w dwa gniazda na kości pamięci, ultraszybki kontroler SCSI (max. transfer do 40 MB/s) i gniazdo dla przyszłych rozszerzeń. Proponowane ceny to w kolejności: 1295 DM (wersja 150 MHz), 1595 DM (180 MHz) i 1895 DM (200 MHz). Do cen doliczyć należy koszt procesora Motorola, który nabywca zakupić musi we własnym zakresie (na karcie znajduje się tylko gniazdo). Na maju z kolei zapowiadana jest premiera karty Blizzard 603e, przeznaczonej dla użytkowników Amigi 1200 ("normalnej" i tower). Karta działać będzie w oparciu o procesor 68030 i PPC 603e 120 MHz. Na karcie znajdziemy też miejsce na kości pamięci SIMM i opcjonalnie kontroler standardu SCSI-II (max. transfer do 10 MB/s). Niezwykle korzystna jest cena w/w karty - 699 DM + koszt procesora 68030.

Jako dodatek do wszystkich kart PPC **Phase 5** dodawać będzie zestaw oprogramowania dla developerów, w tym kompilator C o statusie Public Domain (GNU C), potrafiący kompilować kod pod procesory PPC oraz zoptymalizowane wersje systemu *CyberGraphX V3* oraz *CyberGL/3D*. (TF)

A/BOX News

Na tę rewelacyjną konstrukcję firmy **Phase 5** przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać. Według opublikowanej przed kilkoma dniami na ich tronie WWW „rozpiski" (tzw. Development RoadMap) projekt nie zostanie zrealizowany przed końcem pierwszego kwartału 1998 roku. Poczekamy, zobaczymy. (TF)

Nowa karta muzyczna

Gdzieś w cieniu „wielkiej polityki", czyli kart graficznych i dopalaczy, odbywa się nie mniej ciekawa działalność — produkcja kart muzycznych dla naszych przyjaciółek. Najnowszy z projektów niemieckiej firmy **ACT** to 16-bitowa karta o wdzięcznej nazwie *Prelude*, przeznaczona dla wszystkich użytkowników Amig ze slotami ZorroII. *Prelude* wyposażona jest w chip Crystal Multimedia-Audio Codec i pozwala na obsługę dźwięku stereo o częstotliwości do 48 KHz, miksowanie z kilku źródeł oraz posiada tzw. Feature Connector (PreludeBus) pozwalający na dołączanie dodatkowych modułów. Karta pracuje w bardzo rozpowszechnionym ostatnio uniwersalnym standardzie AHI i posiada oprogramowanie niezbędne do tworzenia w czasie rzeczywistym efektów takich jak Karaoke czy Echo. Produkcja seryjna kart właśnie się rozpoczęła. (TF)

ACT: http://www.act-net.com/prl_eng.html

Lightwave ■ opałach?

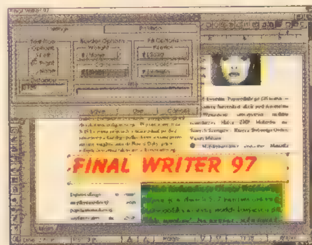
Powstaje właśnie rewelacyjny program do renderingu — *Tornado 3D*, którego możliwości są dla przeciętnego grafika pracującego tylko na (p)rofesjonalnych (c)omputerach wprost niewyobrażalne. Program oparty został na aplikacjach dostępnych tylko dla stacji graficznych, a całą jego siłą jest zupełnie inne podejście do renderingu — CZAS RZECZYWISTY. Program posiada możliwość jednoczesnej pracy przy wielu projektach i scenach, które zgrabnie połączono systemowym





clipboardem, ■ wszelkie operacje wykonywane są praktycznie ■ czasie rzeczywistym. Wszystko dzięki temu, że nie ma tu raytracingu. Autor uznał bowiem tę metodę tworzenia fotorealistycznych obrazów za przestarzałą. Wszystkie operacje dokonywane są na standardowych obiektach złożonych z polygonów lub krzywych wektorowych (splines). *Tornado* oferuje wszystkie popularne triki 3D: tzw. particles, metaballs, NURBS, mgły, flary, cienie, odbicia, dostępny jest także efekt motion blur, rozbudowany edytor materiałów i system plug-inów. Minimalne wymagania to Amiga z procesorem 020 systemem 3.0, koprocesorem, 8 MB RAM i CD-ROM-em. Zgodnie z zasadą „przy 3D im więcej tym lepiej" *Tornado 3D* najlepiej czuje się na Amidze ■ procesorem 060, kilkudziesięcioma megabajtami RAM i 64-bitowej karcie graficznej standardu CyberGraphX. Prerenderowane preview dostępne jest ■ wszystkich układach graficznych (OCS, ECS, AGA), ale najlepsze efekty osiąga się przy systemie CGX, dla którego zoptymalizowano wszystkie procedury — szybkość zaimplementowanego ■ *Tornado 3D* systemu preview zależy bowiem głównie od szybkości grafiki, ■ nie samego procesora. (TF)

Final Writer'97



Firma **Softwood** nie spoczywa na laurach i regularnie przedstawia nowe wersje swojego sztandarowego programu. Tym razem najnowsza wersja *Final Writera* otrzymała dopisek '97. Najważniejsze zmiany dotyczą sposobów edycji tekstu. Udostępniono użytkownikom ramki tekstowe (frames), które wypełnione tekstem są samodzielnymi elementami w dokumencie. Edycja ramek odbywa się identycznie jak całej reszty tekstu — działają marginesy i tabulatory, można wykorzystywać różnego rodzaju czcionki i rysunki. Ramki można również dowolnie łączyć. Możliwości te są naprawdę ogromne i żywo przypominają profesjonalne pakiety DTP. Nowością jest też opcja SnapToGuide, która pozwala na równanie tekstów w blokach, ramek i obiektów graficznych do pionowej lub poziomej linii. Zmiany nie są rewolucyjne, ale niewątpliwie bardzo przydatne. (TF)

Almathera out

Niestety, ta znana wszystkim firma amigowa, zaczynająca od kompaktów i sukcesywnie rozwijająca swoją działalność (odpowiedzialna za program graficzny *Photogenics*), zmuszona została do zakończenia swojej działalności. I to — wbrew pozorom — nie przez znikomy odzew amigowców, ale przez nieodpowiedzialne zachowanie niedoszłego właściciela amigi. Po prostu **VIScorp** nie zapłacił **Almatherze** za opracowywane na zasadach wyłączności oprogramowanie dla *Ed-a* i firma utraciła płynność finansową. Będzie nam jej brakowało. Z ostatniej chwili — chodzą plotki, że kupnem **Almathery** zainteresowała się firma **Grandslam**. (TF)

Amiga OS 3.1 też out

Wcale nie lepiej ma się sprawa z obecnością na rynku kości ■ systemem 3.1. Firma **Village Tronic**, dystrybutor systemu dla A4000 i A1200, ogłosiła ostatnio, że jej zapasy są na wyczerpaniu. Co będzie dalej, nie wiadomo. (TF)

Art Effect 2.0

Bardzo prężnie działająca ostatnio firma **Haage&Partner** przygotowuje kolejną wersję jednego z najlepszych amigowych programów do image processingu. *Art Effect* w wersji 2.0 ma być znacznie ulepszony. Postarano się o to, by mógł teraz obsługiwać pamięć wirtualną oraz znacznie poprawiono preview w trybie HAM8. Autorzy bezustannie pracują też nad nowymi funkcjami do obróbki obrazu — dodano m.in. operatory Blur, Motion Blur i Radial Blur. Najbardziej jednak rewolucyjną zmianą jest umożliwienie pracy w tzw. warstwach (layers). Co to znaczy, wiedzą wszyscy entuzjaści komputerowej grafiki. Co więcej, liczba warstw ograniczona ma być tylko ilością wolnej pamięci. (TF)



Wyprzedaż Photogenics 2.0

W związku ■ odejściem firmy **Almathera** z rynku komputerowego jeden z dystrybutorów jej oprogramowania zdecydował się na obniżkę ceny pakietu *Photogenics 2.0* w wersji CD-ROM. Cena nie jest może niska (zwłaszcza przyjmując polskie realia), ale obniżka jest i tak znaczna. Nowa, oficjalna cena wynosi 160 USD (ok. 500 zł). (TF)

Kontakt z dystrybutorem:
Randomize Computer Distribution (RCD)
R.R. #2
Tottenham, Ont.
L0G 1W0
Phone: 905-939-8371
Fax: 905-939-8745
email: Thom@randomize.com
WWW: http://www.randomize.com/



Nowy katalog

Utworzono na Aminecie specjalnie dla firmy **Haage&Partner**, by umożliwić jej szybsze dotarcie do użytkowników ich oprogramowania z najnowszymi patchami, plug–inami i dodatkami (a firma produkuje ich ostatnio dużo). W /biz/haage/ znajdziemy zatem kilkanaście patchy do *ArtEffecta*, *StromC*, *StormWizard*. Są tu także zestawy brushy dla programu *ArtEffect*. (TF)

pOS na Geek Gadgets 2

Pod koniec kwietnia powinna znaleźć się na rynku druga edycja przygotowanej przez **Cronus** (firmę Freda Fisha) kompaktowego „przybornika" dla programistów — *Geek Gadgets*. Opus magnum tego krążka stanowić będzie pełna, deweloperska wersja p.OS (taka jest obecnie pisownia tej nazwy), pozwalająca na pisanie aplikacji działających pod tym systemem. Wymagania minimalne to Amiga 020, 2 MB RAM i dysk twardy. Cena: 29,90 DM. (KB)

Cronus: www.ninemoons.com
Schatztruhe: www.schatztruhe.de

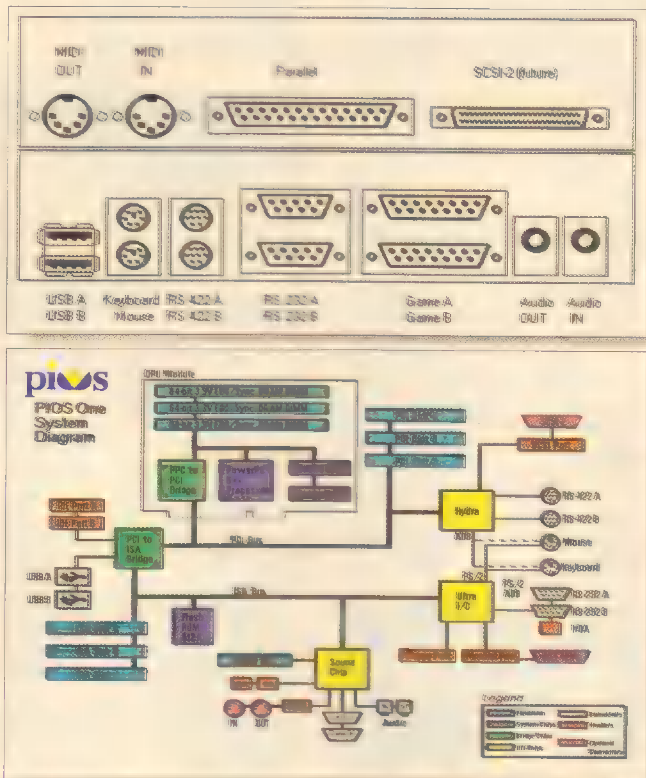
PCx na PowerPC

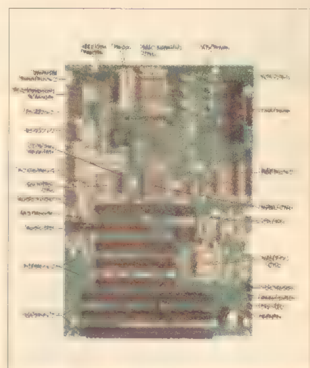
Twórcy amigowego emulatora PC ogłosili, że prace nad wersją *PCx* na PowerMaca są już mocno zaawansowane. A stąd jedynie mały kroczek do wersji na Power Amigę. Wygląda więc na to, że z chwilą wejścia do sprzedaży kart PPC zyskamy pierwszy naprawdę użyteczny emulator peceta na Ami! A póki co, wersja 2.0 *PCx-a* już jest w fazie betatestów... (RB)

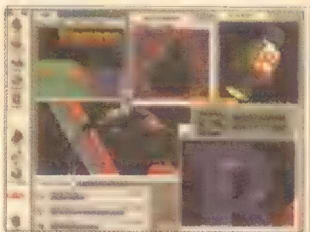
PIOS trans*AM*

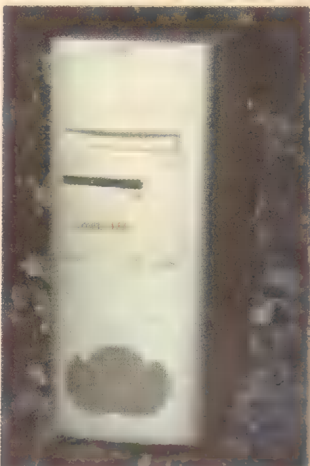
Tak nazywa się wspólny projekt niemieckich firm **PIOS** i **Eagle Computer**, którym jest komputer stanowiący rozwinięcie pomysłu PIOS ONE (patrz *ACS* 1/97). W stosunku do pierwotnych planów, PIOS trans*AM*, zawiera dodatkowo PowerSiamese, czyli kartę umożliwiającą podłączenie do niego Amigi, Maca lub też innego systemu I równoległe działanie PPC i „starego" komputera. Pozostałe ważniejsze parametry to: PPC 603ev 200MHz, 16 MB RAM, 512 KB Cache, HD 2,5 GB, karta graficzna S3 2MB, CD-ROM x12, BeOS jako standardowe wyposażenie, ale p.OS dostępny, gdy tylko będzie ukończony (można także uruchomić Linux, WINDOWS NT, AIX, MacOS i NextStep dla PPC). Nie mniej atrakcyjna niż możliwości nowego sprzętu jest jego cena — 2999 DM. (KB)

PIOS: www.pios.de
Eagle: www.eagle-cp.com









Scene News

Hm... zastanawiałem się, jak wytłumaczyć zniknięcie tej rubryki. Nic sensownego jednak nie przychodzi mi do łba (być może jest bardziej zakuty, niż myślałem ;). Zawiniłem — wiem, głupio mi. Począwszy od tego numeru, SCENE NEWS staje się „działem stałym".

• *The Party 6* — Największe party świata... Masa ludzi i sprzętu. Już na kilka miesięcy przed rozpoczęciem party zwyczajnie zabrakło stolików (ach, te rezerwacje). W Danii byli ludzie z najróżniejszych zakątków świata, oczywiście nie zabrakło też Polaków! A oto oficjalne wyniki composów:

AMIGA DEMO
1. Skaft 7 (Bomb)
2. Makaveli (Essence)
3. Endolymfa (Balance
4. Twin Peaks (TRSI)
5. Soprano (Accept)

AMIGA INTRO
1. Phongfree (Oxyron)
2. Zero-G 2 (Scoopex)
3. 427 (Smoke)
4. Damn! (Abyss)
5. Quick (Skytech)

GRAPHICS
1. Multi Doodle (Mazor/Paragon)
2. EDEN377 (Made/Bomb)
3. Firestorm (Danny/The Black Lotus)
4. Sweetheart (Rendall/Impulse)
5. Lava Girl (JCS/Syndrome/Abyss)

4-CHANNEL MUSIC
1. Salsa Con Carne (Mystical/Purple)
2. High on You (Deelite/Balance)
3. DARIA (Poison/Goto1O)
4. Wavecoast (Virgill/Essence & Artworx)
5. Born Free (Loonie/Loop)

MULTICHANNEL MUSIC
1. Close to god (Croaker/Halcyon/Tpolm)
2. Midnight in Arabia (Mystical/Purple)
3. GOAars (Phelix/Yodel)
4. Classe (Obscure Corpse/Paranormal Activity)
5. Dripping Away (Poison/Goto10)

PC DEMO
1. Alto Knallo (Free Electric Band)

Pierwsze miejsce w PC DEMO COMPO zajęło demko kodowane przez dwóch znanych koderów Amigi. Są nimi CHAOS i MR. PET (ten pierwszy latami był uznawany za najlepszego amigowego kodera). *Alto Knallo* wcale takie wspaniałe nie jest, w sumie trzy efekty. Jeden w credits-part, jeden w end-part i... main-efekt — platforma na wodzie. Wszystko teksturowane, nieźle wykonane, ale... trochę nudne. Dodatkowo wymaga 16 MB — wiesza się często i na każdym sprzęcie (dla wtajemniczonych dodam, iż jest to wina „kombinowanego" trybu graficznego w main-part).

Pod względem produkcji *The Party 6* wypadło przeciętnie. Nie było takich hitów, jakich oczekiwano. Ludzie byli trochę zawiedzeni, ale nic to. W końcu nie tylko produkcje liczą się na takich imprezach.

• *ABDUCTION PARTY'97* - Impreza odbędzie się 6-8 czerwca w Oulu (Finlandia). UWAGA: Dziewczyny i obcokrajowcy (to my!) wchodzą za friko! Może więc warto się przejechać? ;) Jeśli ktoś zna angielski, być może zaciekawi go tekst: „Absolutely no alcohol, drugs, smoking, vandalism or piracy inside the partyplace (sex is allowed, though)."

• Część ludzi odeszła z X-ZONE i RAM JAM. Założyli oni nową grupę — DARKAGE. A oto jak w tej chwili przedstawia się skład grupy DKG: MODEM (Coder, Organizer), WASHBURN (Coder), LANCH (Graphician), DECIBEL (Graphician), FBY (Musician), CORROSION (Musician), AUD (Musician), TLM (Swapper), NORK (Swapper, Musician).

• Grupa FLOPPY wypuściła przerobioną wersję (no fpu) demka PAPADEO2 (demko to zajęło drugą pozycję na *Rush Hours'97*).

To już wszystko na dzisiaj. Zapraszam za miesiąc (o ile oczywiście *ACS* nie będzie miało spóźnienia... ■ to jest raczej mało prawdopodobne ;).

Ranger of LBD
rnglbd@free.polbox.pl

Rush Hours'97 — raport

22-23.02.1997, Częstochowa. O party słyszałem dość wcześnie, jednak termin bardzo często ulegał zmianie, a także chodziły po scenie plotki jakoby miało się ono nie odbyć. W końcu jednak podano „ostateczny" termin imprezy i... trzeba było tylko czekać.

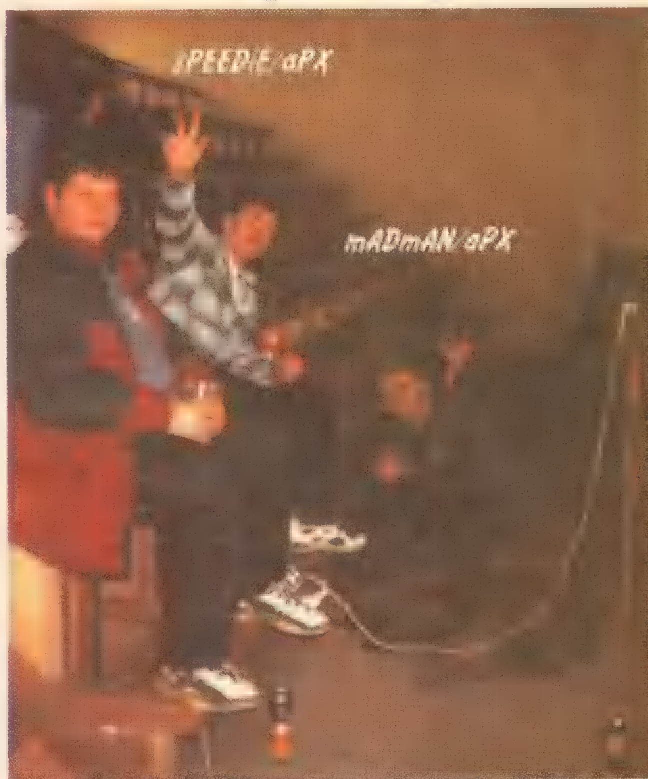
Na party udaliśmy się standardowo pociągiem w składzie (kolejność przypadkowa): Adamsoft/PSL, FlapJack/Apx, Informer/Apx, Fml/Apx, Enter/Scum, Qlman/Ind, Budgie/Dgs oraz dwie osoby, których ksyw nie pamiętam. W każdym razie cali i zdrowi dojechaliśmy do dworca w Częstochowie. Kierując się wskazówkami zawartymi w invitation łatwo dotarliśmy na party place.

Party było organizowane przez grupy Freezers (Amiga) oraz Shadows (Atari). Pomijając rejestrację i „dziwnych" panów ochroniarzy — zakaz wnoszenia szklanych butelek (nie sądzę, aby ktoś chciał rzucać butelkami na party), pierwsze wrażenie było obiecujące. Duża hala sportowa, sporo miejsc siedzących, wyznaczone miejsce poświęcone na sleeping roomy. Wielkim jednak zgrzytem okazał się „big screen", który wcale nie był duży... W porównaniu np. z big screenem z Gravity party był bardzo mały. Na dodatek obraz, jaki dawał, nie był najlepszy. Szkoda... Bo w końcu chyba każdy lubi w dość komfortowy sposób obejrzeć competitions.

Ponieważ na party przyjechałem bardzo wcześnie rano, po krótkiej rozmowie ze znajomymi (hi blaze-defdaverevisq) poszedłem przetestować sleeping room :) Po moim przebudzeniu na party place było już dość dużo znajomych i resztę czasu spędziłem na rozmowach i piciu piwa. W tzw. międzyczasie musiałem jeszcze pójść z Kazikiem/And po stoły pod sprzęt. Organizatorzy nie zapewnili ich zbyt wiele. Tego jeszcze na żadnym party nie było. Błąd ten byłby jeszcze do pominięcia gdyby nie fakt, że po stoły trzeba było iść ok. 200 m!!! To już uważam za przesadę... I w sumie prócz tej „atrakcji" organizatorzy nie zapewnili nic. Żadnych crazy compos, prócz — moim zdaniem — bezsensownego konkursu na najszybsze wypalenie papierosa... Dalszy czas party każdy spędził na rozmowach ze starymi i nowymi znajomymi.

Na party był w miarę dobrze zaopatrzony barek, w którym prócz kanapek można było kupić złocisty napój po przystępnej cenie :)

Competitions: pierwszym competition było oczywiście msx compo (Amiga i Atari) poziom był zróżnicowany. Po music compo odbyło się gfx compo (również Amiga i Atari). Puszczono także animację autorstwa Speediego oraz Madmana of Appendix. Szkoda tylko,





że nie było anim compo (video demo compo także)... W końcu odbyły się dwa oczekiwane competitions, czyli intro oraz demo compo. Poziom w intro c. był bardzo zróżnicowany. Interek z małego Atari nie pamiętam. Po krótkiej przerwie odbyło się demo compo. Prac wystawionych na Amigę było „aż" pięć, z czego — moim zdaniem — trzy dobre, jedna o średnim poziomie i jedna której nie będę komentował. Bardzo zaskoczyła mnie pewna produkcja z małe Atari. Przedstawiała ona między innymi liczoną w czasie rzeczywistym scenę!!! Po demo compo nie odbyło już się żadne competition, tzn. trace compo (które miało być po gfx compo) oraz crazy demo compo. Po demo compo big screen został zdjęty. Rozumiem, że został on wypożyczony na godziny, ale w takim razie dlaczego nie został wcześniej wykorzystany? Wisiał od samego rana, wystarczyłoby jedynie zasłonić okna aby było coś na nim widać. Czy jest to aż tak skomplikowane? Tak więc dwa competitions mieliśmy z głowy... Szkoda... Później odbył się koncert jakiejś rapowej kapeli, a po tym odbyło się rave party... W sumie staje się to już standardem na parties, szkoda tylko, że sleeping roomy zostały zajęte przez ludzi, którym spać się nie chciało. Po kilku godzinach zapadła cisza i w sumie skończyło się całe party... Zostały podane wyniki i to wszystko. Ludzi rano było już niewielu.

Wspomnieć jeszcze można, że na party było jedno stanowisko



internetowe, prowadzone na blaszaku... Dlaczego, tego nie wiem... Dobrym akcentem były natomiast prysznice, czego np. bardzo brakowało na parties IntelOutside.

Podsumowując, party uważam z jednej strony za porażkę, z drugiej jako udane. Dlaczego? Bardzo słaba organizacja, brak crazy competitions itp. oraz sama cena za wjazd na party (30 zł) trochę za wysoka, jak na tej klasy party. Dlaczego więc udane? Ponieważ spotkałem bardzo dużo znajomych i to jest w sumie najważniejsze na tego typu imprezach. W każdym razie mam nadzieję, że przyszłe parties będą co najmniej na takim poziomie jak Gravity czy IntelOutside 1, 2...

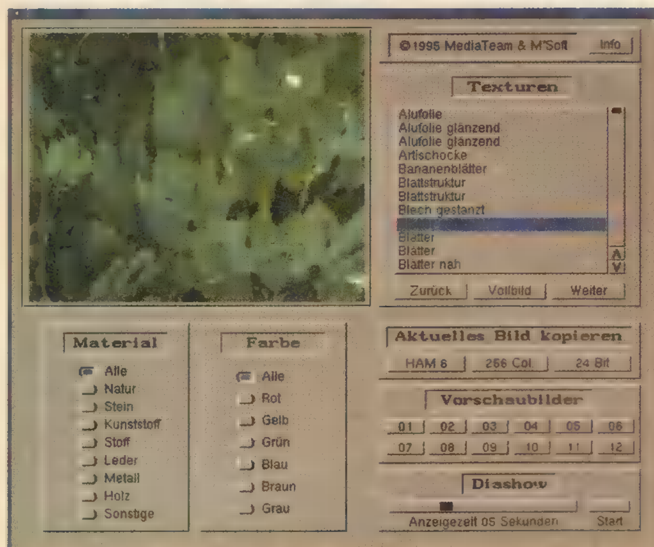
mADbART of aNADUNeàPPENDIx

300 Phototexturen

Kompaktów z teksturami i backdropami mamy ostatnio wbród. Taka teraz nastała moda, że każda bardziej znacząca firma wydająca amigowe płytki musi mieć w swojej ofercie przynajmniej dwa podobne krążki. Wśród tych ostatnio wypuszczanych płytek dominuje jednak bardzo pozytywna tendencja — coraz mniej jest przeróżnego, byle jak poskładanego, chłamu, a wyraźnie na czoło wychodzą cedeki zawierające mało, ale za to bardzo dobrych jakościowo obrazków.

Jedną z takich płytek jest *300 Phototexturen* firmy **MediaTeam.** Jak już ▪▪▪ tytuł wskazuje, CD-ROM jest pochodzenia niemieckiego, ale nie będzie nam to przeszkadzać, gdyż wiele do czytania mieć tu nie będziemy. Tekstury zebrane zostały ▪ katalogach — HAM6, 256 kolorów i 24 bity. Pozwoli to na natychmiastowe wykorzystanie danych przez różnych użytkowników – od pięćsetkowiczów-amatorów począwszy, ▪ na profesjonalistach skończywszy.

Właściwie nie byłoby co dalej opisywać, gdyż wszystkie tekstury charakteryzują się, standardowo już, bardzo wysoką jakością i zdecydowaną różnorodnością. Jest jednak coś, co zdecydowanie ten właśnie krążek wyróżnia spośród innych. Jako jeden ▪ niewielu (o ile nie jedyny) umożliwia on bowiem niesamowicie proste przeglądanie obrazków. Nagrany na nim specjalny, uruchamiający się całkowicie „pod” systemem, program ładuje wybierane przez nas tekstury i pokazuje je w małym okienku. Nareszcie niepotrzebny staje się jakikolwiek viewer do obrazków i mozolna jego konfiguracja, tak aby pokazywał wszystko, bez absorbowania całej uwagi oglądającego na ciągłym przełączaniu katalogów. Napisany przez autorów kompaktu program pozwala na wybranie nie tylko konkretnego obrazka, ale może także sortować tekstury według materiałów i konkretnych kolorów, pomaga zgrywać je na dysk w danym formacie (rewelacja!!) i na koniec umożliwia obejrzenie sobie slideshowu, który pokaże nam cały zbiór tekstur, zmieniając obrazki co pewną liczbę sekund (od 1 do 15). Jest to najlepsze do tej pory spotkane przeze mnie rozwiązanie na tego typu płycie.



Nie mogę się oprzeć wrażeniu, że pod względem jakości i tematyki jest to jedna z najlepszych płyt ▪ teksturami, ▪ pod względem łatwości i przyjazności w użyciu, niewątpliwie nie ma sobie równych. Zawarty na niej materiał przyda się zarówno profesjonalistom od DTV i renderingu, jak i amatorom. Wygoda, z jaką docieramy do najdalej nawet ukrytych w gąszczy katalogów plików, powoduje, że po raz pierwszy można sobie wygodnie usiąść i poprzegrywać co lepsze teksturki. Nareszcie koniec rzeźbienia...

Tomasz „Hires” Filipek

300 Phototexturen	
Producent	MediaTeam
Dystrybutor	Eureka
	☎ (0-66) 366-115
Krążki	1 (550 MB)
Bootowalny	Nie
Cena	79,00 zł

Amiga Tools 6

Mimo rosnącej konkurencji na rynku amigowych kompaktów firma TGV Haupt Computersysteme kontynuuje wydawanie swoich składankowych kompaktów z serii Amiga Tools. To, co zdecydowanie odróżnia te zestawy od serii Aminet i Amiga Aktuell, to inna koncepcja wyboru danych. Tutaj programy dobierane są z myślą o konkretnych zastosowaniach, a nie „zrzucane” bezpośrednio z sieci.

Szósty z kolei krążek z tej serii różni się znacznie od poprzednich. Królują na nim bowiem wersje demonstracyjne programów komercyjnych. Już dla samego katalogu DEMOVERSIONEN (cóż, znowu niemiecki) warto nabyć tę płytkę. Nagrano w nim ponad 60 megabajtów oprogramowania — między innymi demonstracje takich znakomitych programów, jak *ArtEffect, Bars And Pipes, Digital Universe* czy *StormC*. Dla tych lepszych ▪ języku naszych sąsiadów gratką będzie prawie pełny zestaw oprogramowania demonstracyjnego firmy **Maxon**. Na płycie znajdziemy *MaxonBasic, MaxonCinema 4D* (wersja 2.1), *MaxonCAD 2, MaxonTOOLS* oraz *MaxonASM* (bardzo dobre środowisko dla programistów piszących ▪ asemblerze). Razem programów jest dokładnie czterdzieści siedem.



Bardzo interesującą pozycją na *Amiga Tools 6* jest również pełny zestaw łatek (patchy) dla *PageStreama*. Znajdują się one w katalogu DTP/PAGESTREAM-PATCH i obejmują wersje od 3.0 przez wszystkie kolejne, aż do 3.1 i w końcu 3.2i. Oprócz tego jest też kilka bardzo pomocnych dodatków do tego programu — m.in. spory zbiór modułów importu, pozwalających na korzystanie z różnego rodzaju niestandardowych (na Amidze) formatów zapisu danych (MacEPS, IBMEPS, IMG). Bardzo dużo miejsca na kompakcie poświęcono innym danym z dziedziny DTP – clip-artom. Znajdziemy ich ponad 120 MB (wszystkie w dwóch kolorach). Jeśli chodzi o jakość, to większość obrazków nagrana została ▪ bardzo wysokich rozdzielczościach (powyżej tysiąca punktów zarówno w poziomie, jak i w pionie), dobór tematyczny zaś jest dosyć chaotyczny i w zbiorze panuje mały bałagan (no bo co powiecie o katalogu Różne/Różne...).

Reszta kompaktu, jak to zwykle w składankach bywa, przeznaczona została na różnego rodzaju zbiorki programów i danych. Jest zatem katalog poświęcony programom wspomagającym pracę z Workbenchem, w którym nagrano kilkanaście przydatnych użytków (szczególnie polecam szufladę COMMODITIES), jest bardzo dobrze „wyposażony” zbiór baz danych (DATENBANKEN) i standardowe katalogi: muzyczny i graficzny (specjalnie niczym się one tym razem nie wyróżniają). Do grona najczęściej spotykanych na płytach szufladek dołączyła szuflada z programami dotyczącymi komunikacji, a zwłaszcza Internetu. Na płycie *Amiga Tools 6* i tym razem nie zabrakło gier. Przykro mi jednak stwierdzić, że nie znalazły się tu żadne naprawdę godne uwagi pozycje. Zamieszczone gierki shareware'owe są nowymi wersjami starych, znanych przebojów (i nie wnoszą nic specjalnie nowego), natomiast demonstracji gier komercyjnych jest jak na lekarstwo i w dodatku nie są one pierwszej „świeżości”.

Podsumowując, muszę przyznać, że „szóstka” w porównaniu z wcześniejszymi płytami wypada zdecydowanie lepiej. Główną zaletą tej edycji jest wspomniany już zbiór software'u komercyjnego. Jeśli na kolejnych płytach poprawi się zawartość katalogu z grami, to płyta ma szansę stać się prawdziwym konkurentem dla pozostałych liczących się składanek.

Tomasz „Hires” Filipek

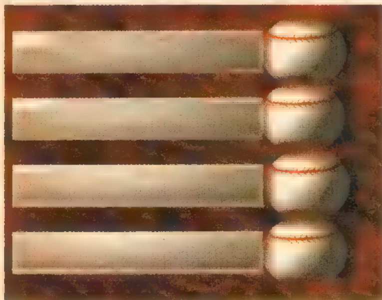
Amiga Tools 6	
Producent	TGV Haupt'97
Dystrybutor	Eureka
	☎ (0-66) 366-115
Krążki	1 (584 MB)
Bootowalny	Nie
Cena	67,00 zł

Scala Plug In

Coś nam się tych multimedialnych kompaktów namnożyło. Bardzo mnie to cieszy, zwłaszcza ze względu [redacted] fakt, że większość z nich prezentuje bardzo wysoki, profesjonalny poziom. Do tej pory opisywaliśmy już kilka płytek poświęconych backdropom — teraz prawdziwe uderzenie zgotowała nam firma Blue Line Systems — przed Wami kompakt Scala Plug In.

Płytka, jak sama nazwa wskazuje, to uniwersalny zbiór danych, przeznaczonych specjalnie dla rewelacyjnej *Scali* (choć nie znaczy to, że do niczego innego nie da się ich użyć). Rodzajów danych umieszczonych na cedeku jest kilka. Największą część płyty zajmują bardzo starannie przygotowane animacje. Jest ich ponad 390 megabajtów. Wszystkie są bardzo wysokiej jakości (w większości renderowane w rozdzielczości 640x512 i w 256 kolorach) i przedstawiają, typowe dla wszelkiego typu stacji telewizyjnych, wstawki przed określonego rodzaju programami. Są tu między innymi czołówki dla kaset wideo z nagranymi ślubami (oczywiście wszystkie napisy po angielsku) czy spoty dla programów sportowych (rewelacyjny tracing piłki futbolowej). Nie zabrakło też animacji dotyczących Bożego Narodzenia.

Drugą najliczniej reprezentowaną kategorią są standardowo już na wszystkich płytach multimedialnych backgroundy, czyli po naszemu tła (ponad 160 MB). Tutaj jednak wyraźnie widać przeznaczenie tych obrazków. Większość z nich ma bowiem różnego rodzaju upięk[redacted] w stylu ramek, podkreśleń, napisów, blurów itp., zdecydowanie poprawiających jakość przygotowywanych przez nas prezentacji i jednocześnie skutecznie uniemożliwiających wykorzystanie teł w innym celu (np. do renderingu). Kategorii jest kilkanaście. Do najciekawszych należą plansze związane ze sportem, przyrodą i podkłady ogólnego zastosowania. Bardzo dobrze technicznie przygotowano backdropy z nazwami miesięcy, niestety, są one po angielsku.



Dalej znajdujemy szufladkę BUTTONS (18 MB). Nagrano w niej różnego rodzaju przyciski, gadżety i tym podobne „urządzenia" służące do wykorzystania w interaktywnych prezentacjach. Nie są one jednak na najwyższym poziomie. Troszkę [redacted] dużo w nich, jak na mój gust, koloru szarego. Zawartość kolejnego katalogu (BRUSHES — 15 MB) troszkę trudno zakwalifikować. Jest w nim sporo rysunków — część [redacted] nich zrobiona na kształt wyżej już wspomnianych przycisków, [redacted] część po prostu zeskanowanych i wrzuconych na krążek. Nie będę więc snuł przypuszczeń i od razu przejdę do następnej szufladki (SOUNDS — 17 MB), w której zgromadzono kilkadziesiąt ciekawych i co najważniejsze długich sampli. Nie są to kilkukilobajtowe uderzenia czy zgrzytnięcia. Wiele z nich ma ponad 200 KB i bardzo dobrą jakość. Przydać się może również katalog z modułami, których jakość techniczna jest niezła, ale same tematy muzyczek nie [redacted] ciekawe.

Na koniec wspomnę także o dwóch najmniejszych szufladkach — FONTS i SCRIPTS. Pierwsza z nich zawiera, jak sama nazwa wskazuje, kilkanaście ładnych czcionek (oczywiście bez polskich znaków), [redacted] druga 7 skryptów, korzystających z zamieszczonych na płytce animacji, sampli i rysunków.

Ogólnie płyta *Scala Plug In* charakteryzuje się bardzo dobrym doborem tematycznym zapisanych na niej danych. Jej główną zaletą jest porządek i wysoka jakość rysunków, muzyczek i animacji. Z drugiej jednak strony kompakt godny jest polecenia jedynie amatorom i małym, prywatnym telewizjom kablowym. Po prostu wszystkie dane graficzne nagrano w jedynie 256 kolorach. Dla profesjonalistów jedynie zapis 24-bitowy daje potrzebną jakość obrazu (bez ditheringu).

Tomasz „Hires" Filipek

Scala Plug In	
Producent	Blue Line Systems'97
Dystrybutor	Eureka
	[redacted] (0-66) 366-115
Krążki	1 (603 MB)
Bootowalny	Nie
Cena	139,00 zł

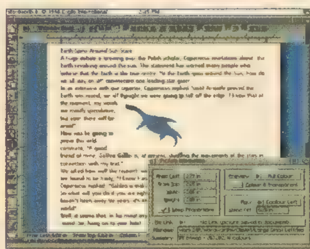
Wordworth 6 CD

Idąc za przykładem innych firm, które wydają już swoje programy użytkowe na CD-ROM-ach, Digita International zdecydowała się wydać na płytce najnowszą wersję produktu flagowego — Wordwortha.

Wersja ta nosi numerek 6 i charakteryzuje się kilkunastoma poprawkami i nowymi funkcjami.

Najpierw opowiem troszkę o usprawnieniach dodanych w najnowszym *Wordworthie*, [redacted] potem o niewątpliwych korzyściach płynących z faktu, iż program można nabyć także na kompakcie. Przede wszystkim z przykrością stwierdzam, że mimo tak zasadniczej zmiany numeru wersji (o cały numer) usprawnienia nie są szokujące. Brakuje mi przede wszystkim poprawienia szybkości pracy programu — w dalszym ciągu pod tym względem odstaje on nieco od swojego konkurenta, *Final Writera*. W sumie jednak program jest wystarczająco szybki, by spokojnie na nim pracować (o ile ma się odpowiedni procesor w swojej Amidze). Z bardzo przydatnych (zwłaszcza dla opracowujących różnego rodzaju ulotki, reklamówki, plakietki itp.) rzeczy dodano kilka nowych narzędzi do rysowania obiektów wektorowych. Teraz spokojnie możemy tworzyć wielokąty i krzywe Beziera bezpośrednio w programie bez potrzeby uciekania się do software'u w stylu *ArtExpression*. Poza tym bardzo fajną opcją jest wektorowe rysowanie tzw. free-hand ("wolną ręką"). Dla wszystkich użytkowników, mających konszachty ze służbami bezpieczeństwa i na Amidze opracowujących swoje tajne raporty, przewidziano opcję zabezpieczania dokumentów hasłem. Widać też, że Digita International wkracza wraz ze swoim produktem coraz bardziej w obszary zarezerwowane do tej pory dla dużych pakietów DTP. Świadczą o tym widoczne zmiany w części programu poświęconej obiektom graficznym. Najnowszą opcją są tzw. watermarks (znaki wodne). Użycie tej opcji przenosi każdą grafikę „na dół", tzn. pod aktualny tekst, i umożliwia pisanie na niej. Dla mnie rewelacja.

Nie mniejsze kroki poczyniono w dziedzinie standaryzacji *Wordwortha*. Mam tu na myśli możliwość wymiany danych z innymi



programami pracującymi na innych platformach. Poza ulepszeniem savera dla *WordPerfecta* znacznie ulepszono obsługę coraz bardziej popularnego RFF (Rich File Format) — formatu zapisu niezależnego od platformy dokumentu wraz z czcionkami, tabelkami i zewnętrznie wprowadzonymi grafikami. Do łatwiejszej obsługi nowej wersji *Wordwortha* na pewno przyczynią się nowe makroinstrukcje i skrypty Arexxa.

Teraz kilka słów o zaletach nośnika, na jakim program jest rozprowadzany. Przede wszystkim pojemność CD-ROM-u umożliwiła producentom nagranie ponad 1000 kolorowych clip-artów poświęconych standardowo wszelkim dziedzinom ludzkiego, i nie tylko, życia. Są wiec rysuneczki związane ze sportem, naturą, zwierzątkami, samochodami i co tam jeszcze można wymyślić. Drugą, może nawet bardziej przydatną, niespodzianką dla użytkowników programu w wersji kompaktowej jest 50 czcionek w formacie Agfa Compugraphic. Polskich oczywiście brak.

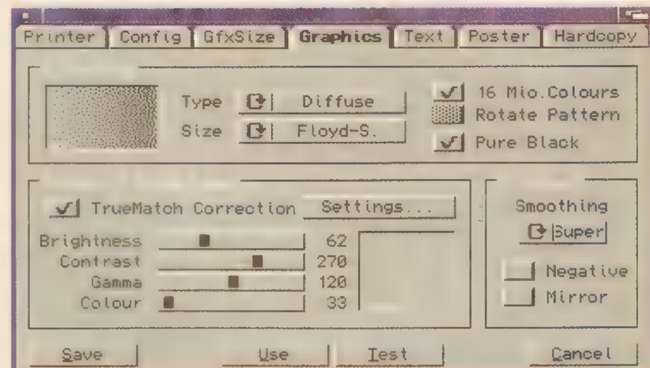
Podsumowując, uważam że *Wordworth 6* jest programem, który każdy pracujący z tekstami amigowiec powinien posiadać w swojej kolekcji (no, chyba że jest miłośnikiem konkurencji i woli *Final Writera*). Usprawni on na pewno tworzenie efektownych dokumentów (zwłaszcza opcja watermarks) i urozmaici ich wygląd (dzięki clip-artom [redacted] płytki). Z drugiej jednak strony, aby spokojnie móc z tym programem pracować, należy mieć minimum procesor 020 28 MHz i 4 MB RAM na pokładzie. Ale taki jest koszt postępu. Największą wadą wersji kompaktowej jest brak instrukcji, który tylko nieznacznie rekompensowany jest przez udostępnienie hot-helpu. No i szkoda, że wykorzystano tylko 17 megabajtów z powierzchni krążka.

Tomasz „Hires" Filipek

Wordworth 6 CD	
Producent	Digita International
Dystrybutor	Eureka
	[redacted] (0-66) 366-115
Krążki	1 (17 MB)
Bootowalny	Nie
Cena	349,00 zł

Turbo Print 5

Wśród amigowców widać ostatnio dwa trendy: część z nich rezygnuje z dalszej przygody ze swoim komputerem (przesiadając się [illegible] wątpliwej jakości klony peceta), inni natomiast ze zdwojoną determinacją starają się jak najszybciej rozbudowywać swój sprzęt.



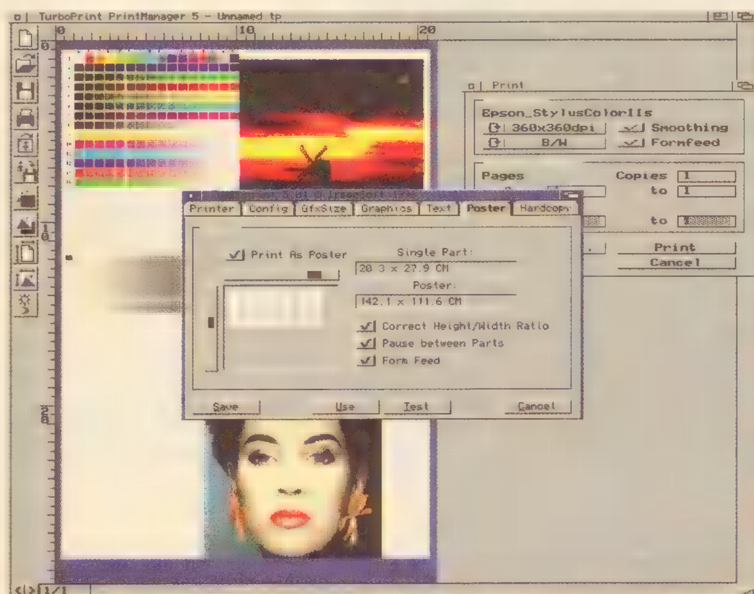
Wśród często kupowanych akcesoriów znajdziemy niewątpliwie drukarki — głównie wysokiej jakości atramentowe i laserowe (o jednej z nich możecie poczytać na stronie 39). Wszyscy ci, którzy dokonali zakupu tego przydatnego sprzętu, doskonale wiedzą, jakie wiążą się z tym problemy. Prawie żadna bowiem z najpopularniejszych firm nie dostarcza wraz z drukarkami innych sterowników niż pecetowe (*Fargo* jest tu wyjątkiem). Wiadomo także, że najnowsze drukarki są do tego stopnia user-friendly, że zrezygnowano w nich niemal całkowicie z jakichkolwiek przycisków — cała konfiguracja, kalibracja i wreszcie sterowanie odbywa się na drodze programowej. I cóż ma teraz począć biedny amigowiec, który, kupując najnowszą drukarkę, nie ma do niej sterowników — wykorzystanie tego pożytecznego urządzenia będzie nie tylko bardzo utrudnione, ale czasami całkowicie niemożliwe. Sytuacja nie jest taka beznadziejna — firma **Irsee Software** jest od dawna producentem świetnego „sterownika", który obsługuje nie jedną, lecz 81 (!) najpopularniejszych drukarek (nawet promowane ostatnio przez **Optimus** *Lexmarki*).

Turbo Print 5 instaluje się standardowo, z wykorzystaniem commodore'owego *Installera*. Najważniejszą rzeczą podczas instalacji jest wybór drivera. W tym wypadku nie jest to sterownik do konkretnej drukarki, lecz do całej ich rodziny. W obecnej wersji program oferuje ich dziewięć — dla drukarek *Epson*, *Hewlett Packard*, *Star*, *Fargo*, *Oki*, *Canon* oraz osobny dla drukarek 9-igłowych. Służy to temu, by skrócić wielkość driverów do konkretnych modeli — większość kodu i instrukcji sterujących zawarta jest bowiem w programie nadrzędnym, a reszta, specyficzna dla konkretnych drukarek, w malutkich sterownikach. Przy tym wyborze trzeba uważać, gdyż czasem nazwa drivera znacznie różni się od nazwy rodziny drukarek. Tak jest w przypadku *Epsona*, dla którego ustawiamy sterownik „EscP". Teraz wystarczy już tylko wybrać program sterujący dla naszej drukarki.

Po zakończonej instalacji *Turbo Print 5* gotowy jest już do użycia. Działa on w bardzo prosty sposób — przejmuje kontrolę nad zwykłymi systemowymi sterownikami, zastępując je swoim. Nie wymaga to zatem żadnej dodatkowej zabawy, poza prostym uruchomieniem programu. Warto jednak przed rozpoczęciem drukowania skorzystać z bardzo rozbudowanego programu konfiguracyjnego i ustawić potrzebne nam opcje.

A jest co ustawiać. Program daje nam niesamowite wręcz możliwości wpływania na wszelkie parametry wydruku. Przede wszystkim przejmuje on kontrolę nad drukarką i umożliwia dokonanie różnych ustawień, których z braku przycisków ręcznie nie zrobimy. W zależności zatem od konkretnego sterownika, ustawiać możemy jakość i rozdzielczość drukowania, którą podajemy w liczbie punktów na cal (DPI), jak i rodzaj druku — od czarno-białego począwszy, przez odcienie szarości, aż po kolorowy. Dowolnych praktycznie zmian dokonywać możemy w wielkości używanego papieru (do wyboru A4, A3, US Letter, US Legal, Wide i Narrow Tractor oraz Custom) oraz niezależnie od programu, z poziomu którego drukujemy, ustalić liczbę kopii i orientację dokumentu na stronie (pozioma lub pionowa). Powyższe opcje częściowo zależą od rodzaju drukarki, jaką posiadamy. Natomiast wszystkie inne działają zupełnie autonomicznie i powodują zmiany w wyglądzie dokumentu na każdej drukarce.

Turbo Print 5 posiada bardzo rozbudowaną część konfiguracyjną, poświęconą drukowaniu grafiki. Bez żadnych problemów możemy wpływać na wielkość drukowanego obszaru i poszczególnych marginesów. Wszelkie ustawienia przeliczane mogą być w różnych jednostkach metrycznych i w wartościach, zarówno relatywnych, jak i bezwzględnych. Programowi nieobca jest również korekta drukowanego obrazka w postaci wygładzania (o regulowanej jakości) i tzw. ditheringu, czyli dosłownie roztrząsaniu punktów, z których obraz jest zbudowany, i układanie ich w specjalny sposób, tak by uzyskać brakujące kolory lub odcienie szarości. System ditherowania drukowanych grafik przydaje się zwłaszcza właścicielom drukarek o małych (z punktu widzenia DTP oczywiście) rozdzielczościach lub posiadaczom kolorowych drukarek atramentowych, które jak wiadomo zbyt wielką dokładnością nie grzeszą. Ponieważ uzyskane wyniki zależą w dużej mierze od tego, w jaki sposób sama drukowana grafika jest zbudowana, autorzy *Turbo Printa* oddali do naszej dyspozycji kilka rodzajów ditheringu (Floyd-Steinberg, F-S Big, Err-Diff, Super-Diff). Bez problemu możemy też regulować jakość wydruku, wprowadzając zmiany w jego jasności, kontraście i nasyceniu kolorów. Program udostępnia nam nawet wykres, którym można się przy konfigurowaniu drukarki kierować.



Rewelacyjną opcją jest możliwość drukowania plakatów złożonych z pojedynczych kartek. W samym programie konfiguracyjnym możemy swobodnie ustawić wielkość plakatu i jego poszczególnych kawałków. Maksymalna wielkość dzieła to 1,6x2,2 metra. Warto wspomnieć też o systemie tzw. hardcopy — czyli dokonywania „zrzutów" ekranów bezpośrednio na drukarkę. Ten dostarczany z Workbenchem się do niego nie umywa.

Turbo Print 5 to nie tylko sam program konfigurujący, [illegible] właściwie cały pakiet do obsługi drukarek. W zestawie znajdziemy bowiem także *Graphics Publishera* – dosyć rozbudowane narzędzie do obróbki grafiki pod kątem jej wydruku, pozwalające na tworzenie dokumentów składających się z różnorodnych obrazków i — po dokonaniu na nich żądanych operacji — wysyłające je na drukarkę. Program jest [illegible] pełni zintegrowany z samym *Turbo Printem* — zapewnia zatem dużo wyższą jakość niż inny software tego typu. Dla wszystkich użytkowników drukarek atramentowych dołączono również program pozwalający na ich kalibrację i przeczyszczenie dysz głowicy drukującej.

Podsumowując, muszę przyznać, że po dość długim czasie używania *Turbo Printa* wciąż jestem pod wrażeniem jego olbrzymich możliwości. Jest to program bardzo łatwy w obsłudze, mający wpływ na wiele parametrów drukarki, a jednocześnie wprost niezbędny każdemu amigowcowi, który dokonał ostatnio zakupu drukarki i nie otrzymał do niej sterowników. Szkoda tylko, że kolejne wersje programu, choć ukazujące się zawsze po pojawieniu się na rynku nowych drukarek, mają tak znaczne opóźnienie. Ja do tej pory nie doczekałem się na sterowniki do mojego *Epsona Stylus 200*, mimo że od czasu jego zakupu minęły już cztery miesiące. W tej chwili korzystam z drivera do poprzednika mojej drukarki *Stylusa IIs* i sprawuje się on całkiem dobrze. Miejmy nadzieję, że nowe sterowniki (a ma ich być kilkanaście) szybko ujrzą światło dzienne.

Tomasz „Hires" Filipek

Turbo Print 5

Producent	Irsee Soft
Dystrybutor	Eureka
	(0-66) 366-115
Wymagania	2 MB RAM, HD, OS 2.0, drukarka
Cena	249,00 zł

8

AmiTekst Pro Gold

Stało się. Mamy najnowszą wersję edytora AmiTekst Pro Gold, oznaczoną symbolem 3, a dokładnie 3.01a. W numerze 7/96 Amiga Computer Studio starałem się przybliżyć ogólne cechy programu, wtedy jeszcze nie skończonegodzisiejszym artykule zaprezentuję dokładniej program, dzieląc się z Wami wszystkimi uwagami tak pozytywnymi, jak i negatywnymi.

CO DOSTAJEMY

W pudełku znajdujemy instrukcję w formacie książkowym, w KOLOROWEJ okładce, dość grubą i przejrzystą (po prostu na poziomie), trzy dyskietki z programem *AmiTekst* w wersji 2 i 3, a także słownik ortograficzny i słownik synonimów. Do tego wszystkiego dochodzi karta rejestracyjna, klawiszologia ważniejszych funkcji na oddzielnej, sztywnej kartce (taka podręczna ściąga) i reklamówki firmy.

OGÓLNE WRAŻENIE

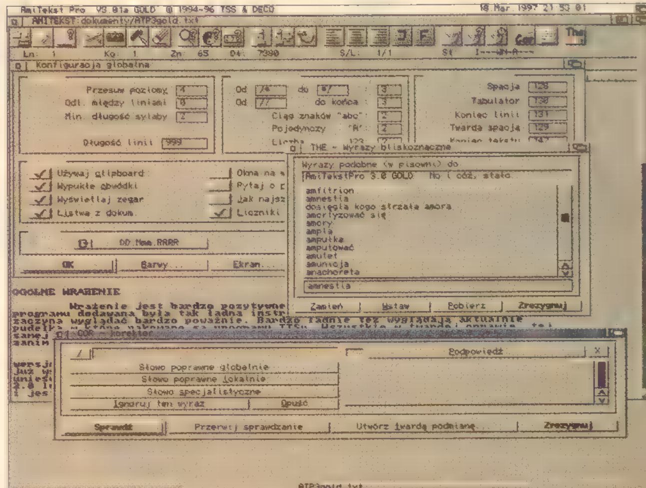
Wrażenie jest bardzo pozytywne. Pierwszy raz widzę, aby do polskiego programu dodawana była tak ładna instrukcja. Brawo!

Nasuwa się pytanie, z jakiego powodu w pakiecie dostarczane są dwie wersje programu, jedna 2.2, a druga 3.0 (a dokładniej 3.01a, ale o tym nie będę już wspominał)? Otóż firma **TSS** postąpiła bardzo ładnie i w jednym pakiecie umieściła wersję dla każdej Amigi i wersję dla Amig wyposażonych w Kickstart 2.0 lub wyższy. Oczywiście wersja 3.0 (ta dla OS 2.0+) posiada więcej opcji i jest bardziej rozbudowana, natomiast *ATP 2.2* jest niczym innym, jak przedostatnią wersją programu, opisaną w numerze 2/96.

NOWE OPCJE, STARE BŁĘDY

Na nowym *AmiTekście* pracuje się wprost rewelacyjnie. Nie chcę być męczący, ale teraz nie mogę już pisać na innym edytorze niż *ATP*. Oczywiście nie nadaje się on do składu tekstu, ale jako edytor tekstu zachowuje się bardzo pozytywnie, choć nie idealnie. Oto kilka zastrzeżeń.

- Mimo, że *ATP 3* jest oczyszczony z błędów, nadal zdarza mu się czasem zawiesić system podczas formatowania tekstu i innych czynności. Zdarza się to jednak rzadziej, niż w poprzednich wersjach.
- Czasem, gdy dopisujemy coś w środku tekstu i dochodzimy do prawego marginesu, program zamiast wstawić nową, pustą linię, przenosi nasz tekst na koniec linii następnej, co powoduje bałagan.
- W trakcie przeszukiwania tekstu zdarzyło mi się, fakt raz, ale jednak, że program znalazł nowy wyraz w środku słowa tzn. przeczytał część wyrazu, zatrzymał się w połowie i drugą jego część potraktował jako wyraz oddzielny, nieznany. Rozumiem, że zdarzyć się to mogło gdyby w środku wyrazu wystąpiły jakieś dziwne znaki typu „%" czy „", jednak tym znakiem była litera „k", a więc nie sądzę, aby oznaczała ona coś dziwnego. Na szczęście zdarzyło mi się to tylko raz.
- Każdy świeżo wgrany dokument zyskuje od razu status zmienionego, przez co przy próbie wgrania innego tekstu program pyta, czy nagrać stary, nawet jeśli nic w nim nie zmieniliśmy. Jest to uciążliwe, szczególnie, gdy przegląda się teksty w poszukiwaniu właściwego.
- Podczas drukowania dużych tekstów *AmiTekst* wstawia czasem puste linie w losowych miejscach wydruku.
- Szkoda, że przy dodaniu nowej opcji nie ustrzeżono się błędu. Funkcja „Formatuj na bieżąco" niestety, na moim sprzęcie prawie w ogóle nie nadaje się do używania. Po skasowaniu wyrazu zdarza się, że nasz kursor zeskoczy kilka linii dalej albo schodząc do linii następnej w połowie akapitu możemy skoczyć kilka linii wcześniej. Ogólnie opcja fajna, niestety jednak nie bardzo działająca. Choć może takie było zamierzenie autora, aby tekst był formatowany, a kursor skakał w różne miejsca? Chociaż chyba nie.
- Zdarzyło się także, że program nie miał zamiaru uruchomić ŻADNEGO makra arexxowego. To bardzo mnie zmartwiło, ponieważ planowałem napisać sobie kilka makr, szczególnie pomagających mi pisać teksty do naszego magazynu. Sprawdzałem Arexxa czy działa, sprawdzałem pliki, może jakieś błędy; nie, wszystko ok. Okazało się, że pomogło przeniesienie skryptów w inne miejsce. Dokładnie te same skrypty w innym katalogu działały, a w tym nie. Zmieniłem więc nazwę na „rexx" i działa. Czemu jednak tak się stało, trudno mi powiedzieć, mam nadzieje, że autor to poprawi.



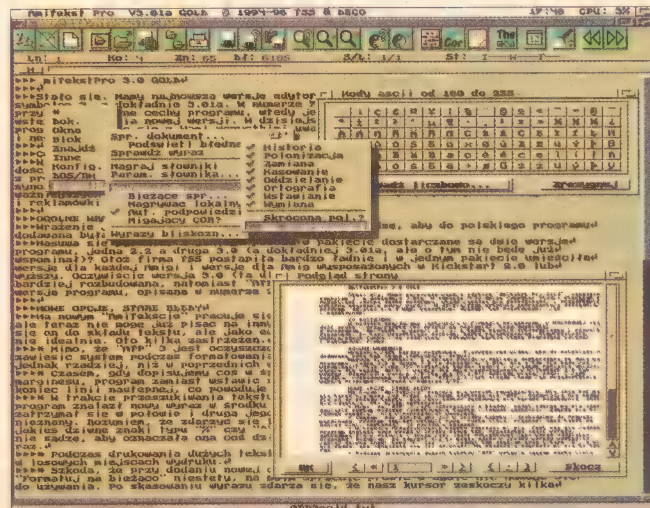
No tak. Ja tu cały czas o błędach, jeszcze Czytelnik gotów pomyśleć, że program ten nie nadaje się do użytku. Otóż nie. Błędy, które wymieniłem, są błędami prawie kosmetycznymi, może z wyjątkiem funkcji formatowania. Rozmawiając z autorem dostałem potwierdzenie, że niektóre, z tych które wtedy przestawiłem, będą „zaraz" usunięte. Tak więc nie ma się czego obawiać, wszystko będzie ok.

Nie licząc tego, co wymieniłem wcześniej, program zachowywał się bardzo dobrze. Przede wszystkim jest bardziej stabilny niż poprzednie wersje. Możemy być spokojniejsi, że nasza praca nie zginie, no chyba że obetną nam zasilanie, ale to już inna bajka. Wersja 3.0 ma komplet bardzo ciekawych funkcji, które chodzą bezbłędnie, takich jak:

- Wykorzystanie możliwości nowego systemu;
- Nowy wygląd w stylu *MagicWB*;
- Możliwość chowania okien bez utraty ich zawartości;
- Automatyczne rozpoznanie skryptów ARexxa i dosu;
- Dodano kilka nowych formatów daty (teraz jest ich 16);
- Bardziej dostosowany dla programistów (patrz dalej);
- Lista dokumentów, pokazywaną na dole ekranu i pokazującą nam aktywne dokumenty;
- Sprawdzanie nawiasów (szczególnie przydatne programistom, choć nie tylko);

W obecnej wersji program może z powodzeniem służyć jako edytor programisty dzięki takim opcjom jak: wyróżnianie słów kluczowych, rozbudowane działania na blokach czy sprawdzanie nawiasów. Najfajniejszą jednak opcją może być wyróżnianie słów, a ten sposób możemy wyróżnić w dowolny sposób słowa kluczowe danego języka programowania czy interesujące nas fragmenty.

Choć wydruki z *ATP* nie są rewelacją, ponieważ jest to tylko edytor tekstu, a nie procesor, to jednak może być swobodnie używany do składu i wydruku wielostronicowych dokumentów dzięki takim opcjom jak: stopka, nagłówek czy numerowanie stron.



NA KONIEC

Jeśli jesteś amigowcem, który poważnie myśli o swoim komputerze, MUSISZ mieć ten edytor tekstu. Biorąc pod uwagę jego cenę i możliwości, jest to produkt na bardzo wysokim poziomie. Po usunięciu kilku błędów będzie on programem bardzo stabilnym i godnym polecenia WSZYSTKIM, którzy choć czasami potrzebują coś napisać.

Sebastian (Seb McKein) Streich
e-mail: Sebastian. Streich@f37.n480.z2.fidonet.org

AmiTekst Pro Gold

Producent	Twin Spark Soft
Dystrybutor	Twin Spark Soft ☎ (0-12) 431-537
Wymagania	1 MB RAM (ATP 2.0), OS 2.0 (ATP 3.0)
Zalecane	HD
Cena	45,00 zł

Konkurs ACS i TSS

słownik uzupełniający wszechczasów

Rozmawiając sobie kiedyś przez tak wspaniałe urządzenie, jakim jest telefon, z kolegą Tomkiem Filipkiem, doszedłem do wniosku, a w zasadzie doszliśmy obaj, że warto by towarzystwo, czyli Was, trochę rozruszać. A ponieważ nie rzucamy słów na wiatr, jest gotowy konkurs.

Konkurs jak konkurs, jednak pomyśleliśmy o tym, aby nie był za trudny, za łatwy i aby nagrody były godne zwycięzców. W tym wszystkim pomogła nam firma TwinSpark Soft z Krakowa, wydawca tak wspaniałych tytułów, jak „Amitekst", „Amisłownik", „Amilab" i inne.

O CO CHODZI!?

Jak każdy stały Czytelnik naszego magazynu wie, jest sobie taki program pod tytułem „AmiTekst" (to właśnie bohater naszego konkursu), a do niego można dołączać różnego rodzaju słowniki. Stwierdziliśmy więc, że fajnie by było, gdyby słownik dodatkowy był bardzo duży, w ten sposób można by zbudować naprawdę ciekawe podłoże do pisania tekstów. Tak więc uczyniliśmy. Pisaliśmy i pisaliśmy, każdego dnia prześcigając się w wielkości słownika, aż tu któregoś dnia stwierdziliśmy, że przecież Wy możecie nam w tym pomóc. Co fajniejsze, nie tracąc, a nawet zyskując.

Wystarczy przysłać do nas słownik dodatkowy ze swojego „Amitekstu" i liczyć na wygraną. Słownik, który będzie największy (biorąc pod uwagę liczbę słów, nie długość, porównywać go będziemy z „gołym Amitekstem"), wygrywa.

REGULAMIN

1. Przede wszystkim, w konkursie mogą brać udział TYLKO osoby posiadające LEGALNĄ kopię Amitekstu. Zastrzegamy sobie możliwość losowego sprawdzenia niepewnych delikwentów. To jest konkurs po części promujący LEGALNE POLSKIE OPROGRAMOWANIE, a nie tylko zbiórka plików słownikowych.

2. Nie wolno budować słów złożonych w taki sposób, jak np: „neopolitańczykowianeczka" nie będzie miało to zbytniego sensu, a kilkukrotne powtórzenie takiego kwiatka wykluczy pracę z konkursu. Podobnie rzecz ma się ze wszelkimi słowami łączonymi w stylu „dwunożny", „czterotygod- niowy" czy „dwugodzinny". Za to „bezdech" będzie już jak najbardziej w porządku.

3. W miarę możliwości KAŻDY wyraz powinien być w formie podstawowej. (przeczytaj instrukcję od AmiTekstu, jeśli nie wiesz jak taką formę się tworzy). Jeśli jednak nie jest możliwe utworzenie formy podstawowej, nie będzie kłopotu. Warto jednak zaznaczyć, że będziemy to bardzo dokładnie sprawdzać.

4. Możecie przepisywać słowniki książkowe, w końcu wszystkie chwyty dozwolone, ważne aby były uczciwe, a to już my sprawdzimy. Reszta leży w Waszych rękach. O nagrody możecie walczyć! :)

5. Oczywiście słowa nie mogą się powtarzać (może się tak zdarzyć, że komuś przyjdzie do głowy ręczna edycja słownika). Zanim słownik zostanie „zmierzony" przeleci przez nasze sprawne rączki i zostanie odpowiednio spreparowany, dopiero po tych czynnościach będzie mógł uczestniczyć w eliminacjach.

6. W słowniku nie mogą znajdować się wyrazy specjalizowane, ma to być słownik do codziennego użytku. Może oczywiście zdarzyć się słowo mniej lub bardziej wyspecjalizowane, jeśli jednak znajdziemy coś nieodpowiedniego, to wytniemy. Niestety, trudno w tym wypadku podać jakieś konkretne kryteria — ostateczny osąd należeć będzie zatem do nas. Przykładem słowa, jakiego na pewno nie bedziemy tolerować, może być „spiropulsator".

7. Jeśli okaże się, że wygrają dwa równorzędne słowniki, o wygranej końcowej zadecyduje długość pliku. Im większy, tym wyżej stanie na podium.

8. Zastrzegamy sobie możliwość nie przyznania pierwszej, bądź co bądź cennej, nagrody, w przypadku tragicznego poziomu słowników.

9. Ze względu na nawał pracy, jaki nas czeka podczas rozwiązywania konkursu, słowniki zawierające mniej niż 500 wyrazów, od razu wylądują w systemowym koszu — i tak by nie wygrały, a roboty z nimi dużo.

10. Żadna osoba związana z naszą redakcją nie bierze udziału w konkursie. Dotyczy to także naszych żon, dzieci, wujków, prapraprapradziadków, ciotek z drugiego miotu itd.).

11. Termin nadsyłania prac upływa z końcem maja.

NAGRODY

Ojjj, z tego powodu właśnie warto grać.

Nagrodą za pierwsze miejsce będzie:

Amilopedia CD (jeśli w momencie rozwiązania konkursu będzie już gotowa) – czyli interaktywana encyklopedia po polsku na krążku CD

lub ***SuperMemo CD*** — czyli program do nauki m.in. języków obcych, na CD.

lub dla użytkowników nie posiadających czytnika CD-ROM (lub dla innych zainteresowanych) ***AsystentPRO, AMILab i DigiBoster***.

Za miejsce drugie:

Asystent PRO i ***AmiLab***

Za miejsce trzecie:

Nowa świetna gierka strategiczna Twin Sparku, oparta po części na ***Pirates – Funturatum***

Poza tymi programami, wszystkie osoby nimi wyróżnione otrzymają od nas dyskietkę z połączonym największym Słownikiem Uzupełniającym Wszechczasów.

JAK PRZYGOTOWAĆ PRACE?

Każdy uczestnik nagrywa słownik na dysk i nazywa go (słownik, nie dysk) zgodnie z podanym niżej formatem:

NAZWISKO_IMIĘ_NR.TXT

Gdzie w miejscu NAZWISKO umieszcza swoje nazwisko, w miejscu IMIĘ imię (kto by pomyślał... — przyp. RB), a w miejscu NR umieszcza swój numer klienta w firmie **Twin Spark Soft**.

Pozwoli nam to w pewien sposób zachować porządek, słownik taki należy umieścić na dyskietce, najlepiej w kilku kopiach (na wszelki wypadek) np. tworząc katalog „bak" i tam umieszczając drugą kopię. Jeśli ktoś nie zna swojego numeru, wystarczy zadzwonić do firmy TSS i się dowiedzieć. Należy pamiętać, że prace bez numeru klienta SĄ NIEWAŻNE!!!! Załóżmy więc, że nazywam się Jan Kowalski i mam numer 0132, a więc nasz plik ze słownikiem powinien nazywać się następująco:

KOWALSKI_JAN_0132.txt

Drugim plikiem znajdującym się na dysku ma być „czytaj.txt". Tam powinniście zaznaczyć, jaka nagroda Was interesuje w razie zwycięstwa. Szczególnie chodzi tu o pierwsze miejsce: czy chcecie wersję CD, czy dyskietkową. Plik ten oczywiście również warto nagrać w kilku egzemplarzach. Nie zapomnijcie dopisać też swoich danych!

Tak przygotowane pliki wezmą udział w naszym konkursie.

NA KONIEC

Mamy nadzieję, że konkurs cieszyć się będzie dużym powodzeniem zwłaszcza, że chyba nie jest taki trudny, a wygrana zależeć będzie nie od szczęścia czy czyjegoś gustu, raczej od tego, kto z Was będzie bardziej pracowity, a więc KAŻDY ma szansę, pod warunkiem, oczywiście, że posiada oryginalną wersje AmiTekstu, jeśli nie posiada, to może zdąży jeszcze zakupić i wziąć udział w konkursie. Życzymy szczę.. (to nie jest odpowiednie określenie w tym konkursie) wytrwałej pracy.

Seb&Hires

PS. Słownik Uzupełniający Wszechczasów zamieszczony zostanie również na jednym z naszych Cover CD.

You And Me

Wiadomo, najlepiej uczyć się języków obcych mając jak najmniej lat (bez przesady oczywiście). Z tego założenia wyszła firma Twin Spark Soft i wyprodukowała program You And Me.

Program rozprowadzany jest w trzech wersjach i dwóch poziomach: wersja do nauki języka angielskiego, niemieckiego i francuskiego — każda z nich jako lekcja 1 lub 2. Do testów dostaliśmy wszystkie trzy wersje językowe.

CO DOSTAJEMY?

W standardowym pudełku dostajemy cztery dyskietki (pakiet z jednym językiem), małą instrukcję, reklamówki firmy i oczywiście kartę rejestracyjną.

DLA KOGO?

Program przeznaczony jest przede wszystkim dla uczniów wcześniejszych klas szkół podstawowych. Z powodzeniem jednak może służyć każdemu, kto zaczyna przygodę z nieznanym sobie językiem. Do poprawnego działania potrzeba dowolnej Amigi, również CDTV i CD32 (ze stacją dysków) i 1 MB pamięci.

INSTRUKCJA

Do pakietu dostarczona jest dość skąpa instrukcja w postaci sztywnego kartonika opisującego pobieżnie sens każdej z zabaw (w taki sposób przedstawione są testy i nauka). Nie wydaje mi się jednak, że jest to błąd, nikt w końcu nie przepada za czytaniem instrukcji, [redacted] tym bardziej zniecierpliwione dzieci (zwłaszcza jeśli chodzi o naukę :). Warto także powiedzieć, że w samym programie, [redacted] każdej chwili, możemy otrzymać informację na temat interesującego nas detalu. Wystarczy, że najedziemy na nieznany nam obiekt na ekranie i przytrzymamy na tym miejscu myszkę bez ruchu. Po krótkim czasie ukaże nam się instrukcja opisująca, do czego wskazany obiekt może służyć lub co symbolizuje.

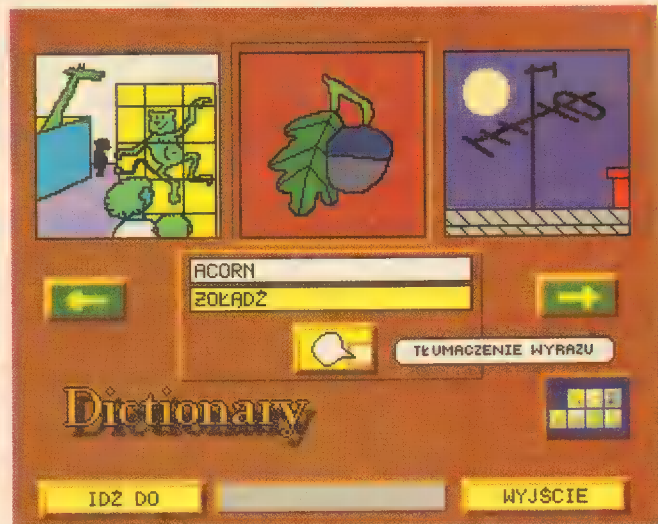
INSTALACJA

Nie jesteśmy zmuszeni instalować programu do dysku twardym, jeśli jednak go posiadamy i mamy około 3-4 MB wolnego miejsca, to z powodzeniem taką operację możemy wykonać. Instalowanie odbywa się zupełnie bezboleśnie, instalator sam dopisuje odpowiednie assigny do pliku user-startup, a my jesteśmy zobowiązani jedynie do przekładania, w odpowiednim czasie, dyskietek. Jedyną przeszkodą może okazać się angielskojęzyczna wersja instalatora (notabene commodorowskiego — i bardzo dobrze), choć tak jak pisałem, nasze decyzje sprowadzają się tylko do wybrania katalogu docelowego i przekładania dyskietek.

DZIAŁANIE

Sama nauka odbywa się poprzez gry i zabawy. Mamy do dyspozycji:

- Słownik — na ekranie widzimy obrazki [redacted] podpisami, w tym wypadku mamy także możliwość odsłuchania wymowy danego wyrazu. W tej zabawie możemy korygować swoją wymowę lub uczyć się nowych wyrazów.
- Wybór — zabawa składa się [redacted] dwóch etapów. W pierwszym określasz stopień trudności próby, wybierając liczbę od 3 do [redacted] podpowiadanych opisów obrazków (jest to także liczba punktów możliwych do uzyskania za bezbłędną odpowiedź). Następnie naciskasz START przechodząc do etapu drugiego. Tutaj przestawione zostaną trzy obrazki oraz wybrana przez użytkownika liczba podpowiedzi. Zadaniem grającego jest bezbłędne podpisanie wszystkich obrazków. Gdy podpowiedź jest błędna, komputer poinformuje Cię o tym i da jeszcze jedną szansę, tym razem za połowę punktów. W tę grę mogą bawić się dwie osoby, jedna osoba z komputerem lub po prostu jedna osoba. Gracze wykonują ruchy [redacted] przemian, gdy pierwszy osiągnie metę (40 pkt.), wtedy drugi gra sam, aż osiągnie wynik końcowy.
- Pisownia — zabawa polega na podpisaniu obrazka, który pojawi się na ekranie. Do kratek wpisujemy literka po literze cały wyraz. Jeśli popełnimy błąd, możemy spróbować [redacted] jeszcze, jednakże tym razem [redacted] połowę punktów. Koniec zabawy osiąga się w podobny sposób, jak w grze poprzedniej.
- Krzyżówka — celem zabawy jest rozwiązanie krzyżówki. Każdy z biorących udział [redacted] zabawie gra, dopóki się nie pomyli. W każdym ruchu będziesz mógł spróbować zgadnąć dowolną spółgłoskę (trochę jak koło fortuny), obejrzeć obrazek lub wysłuchać wymowy. Po odgadnięciu wszystkich spółgłosek występujących w każdym z wyrazów można spróbować go odgadnąć i wpisać do kratek. Każda podpowiedź w postaci wymowy lub obrazka zmniejsza liczbę punktów, jakie możemy zdobyć.
- Układanka — w pierwszym etapie zabawy musisz podpisać obrazek znajdujący się po lewej stronie ekranu. Możesz dostać punkty jeśli nie popełnisz błędu. Gdy się pomylisz, tracisz ruch. Jeśli udzielisz prawidłowej odpowiedzi, przechodzisz do drugiej części, [redacted] której ukazuje Ci się tylko część obrazka, [redacted] Ty masz zgadnąć, co to jest.
- Wymowa — każdy ruch składa się z dwóch etapów. W pierwszym musisz wskazać jeden z pięciu obrazków, którego nazwę usłyszałeś. Gdy rozpoznasz prawidłowo, możesz zdobyć kolejną liczbę punktów podpisując go, podobnie jak w zabawie PISOWNIA, z tą różnicą, że nie będziesz wiedział, z ilu liter składa się wyraz.



Program sprawował się bardzo pozytywnie. Nie sprawił kłopotów i wywarł [redacted] mnie dość duże wrażenie. Wspaniałą sprawą są jego małe wymagania: chodzi swobodnie na dowolnej Amidze, nawet CDTV lub CD32 — w każdym momencie zamiast pisać tekst z klawiatury, możemy wpisywać go za pośrednictwem narysowanej na ekranie tabelki. Wspaniałą sprawą jest także możliwość uruchomienia programu [redacted] dowolnym monitorze, także na monitorze VGA.

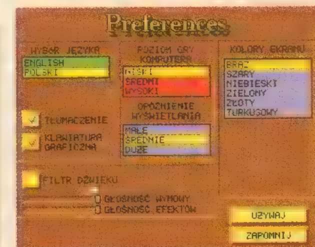
Jak przystało na program dla dzieci — lektorami są dzieci i to narodowości odpowiadającej przyswajanemu językowi. Nie można mieć zastrzeżeń co do wymowy wyrazów. Każde słowo jest wymawiane dość wyraźnie i głośno, tak więc nie [redacted] większych kłopotów z nauką lub rozpoznaniem.

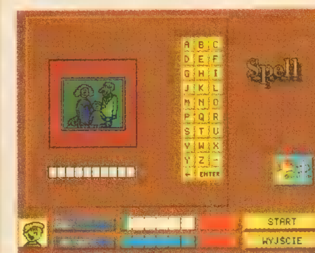
KRÓTKO MÓWIĄC...

Program jest wspaniałym narzędziem dydaktycznym dla młodych osób. Możliwość rywalizacji z komputerem lub drugą osobą znacznie zwiększa atrakcyjność nauki. Uważam, że jest to program idealny dla wszystkich dzieci uczących się języka lub mających dopiero taki zamiar. Pozostaje nam tylko czekać na Lekcję 2 i wersję programu [redacted] krążku CD.

Sebastian (Seb McKein) Streich
e-mail: Sebastian.Streich@f37.n480.z2.fidonet.org







You And Me

Producent	Twin Spark Soft
Dystrybutor	Twin Spark Soft ☎ (0-12) 431-537
Wymagania	1 MB RAM
Zalecane	HD
Cena	35,00 zł/szt. każda następna 25,00 zł

9

Internet – P

Temat Amigi w Internecie kilkakrotnie gościł na łamach amigowych czasopism. Z sygnałów, jakie do nas docierają wnioskujemy, że sposób w jaki różne artykuły były pisane, nie bardzo trafiał do początkujących i mało zaznajomionych z Amigą użytkowników. Skarżą się oni na zawiłość sformułowań, ogólnikowość niektórych, często bardzo ważnych, informacji i małą przystępność. Część Czytelników wskazywała również (tak w listach, jak i w BBS-ie) na potrzebę napisania artykułu podającego „na tacy" gotowy przepis podłączenia Amigi do sieci — bez zbędnego wgłębiania się w niezrozumiałe, specjalistyczne terminy. Oto artykuł czyniący zadość prośbom i wypełniający tym samym lukę w umiejętnościach naszych Czytelników.

W strukturę Internetu nie będę się zagłębiał. Zainteresowanym polecam kilka bardzo dobrych książek, które od dłuższego czasu istnieją na naszym rynku wydawniczym. Skomplikowanej terminologii również nie będzie — wszystkie internetowe terminy, których użyję, pozostawię bez wytłumaczenia, z zaznaczeniem jednakże skąd się one biorą i gdzie szukać odpowiednich danych. Metoda włączenia naszej przyjaciółki w sieć, którą Wam polecam, nie jest oczywiście jedyna, ale na pewno jest w chwili obecnej najprostsza i wymagająca najmniejszej wiedzy o samym Internecie.

Tyle dla pełnej jasności, a teraz zabieramy się do roboty. Internetowanie to jedno z tych zastosowań Amigi, które wymaga troszkę więcej ponad przysłowiową już dzisiaj Amigę 500 z 1 MB RAM. Osobiście proponuję co najmniej A1200 z 4 megabajtami pamięci FAST i dyskiem twardym. Uczulam jednak wszystkich, że jest to absolutne minimum, aby mówić o jakiejkolwiek pracy. Z doświadczenia wiem, że procesor 020 28 MHz (np. na karcie *TRA*) i pamięć FAST spokojnie wystarczą do wszystkich zastosowań, a od „trzydziestki" i 8 MB FAST (np. *Blizzard IV*) w górę (*Apollo 1240, Blizzard 1240TERC, 1260* itd.) zaczynamy czuć się naprawdę na ludzie. Niektórzy zakrzykną „dlaczego takie wymagania, przecież jak dzwonię po BBS-ach, to jest szybko i nie ma problemu". Otóż dlatego, że zabawa z Internetem zawsze wymaga uruchomienia dwóch programów, a często i więcej. Poza tym większość programów wspomagających pracę z siecią korzysta z *MUI*, które samo w sobie ma pewne wymagania. Pamiętajmy, że aby móc pointernetować, potrzebujemy też modemu i to nie najwolniejszego, bo szybka i pewna wymiana danych to podstawa wygodnej pracy. Tu minimum jest modem o szybkości 14400 bodów, koniecznie z kompresją i korekcją danych (czasami spotyka się *Zoltrixy* i inne badziewia, które tych niezbędnych opcji nie oferują — zapomnijcie o nich), a modem 28800 będzie do internetowania wprost idealny.

Tak mniej więcej przedstawiają się wymagania sprzętowe. Poniżej schodzić nie warto, bo o czym wszyscy, którzy dopalili już swój sprzęt, się przekonali – szybka Amiga szybko i z nawiązką zwraca włożone w nią pieniądze (a *Blizzardy* tanieją jak głupie)...

Mając już odpowiedni sprzęt możemy przystąpić do najważniejszej i najtrudniejszej części całej zabawy — zebrania oprogramowania i jego konfiguracji. Przede wszystkim musimy zaopatrzyć się we wszystkie niezbędne programy (zwane też przez sieciowców klientami). Nasz zestaw sieciowy składać się będzie albo z programów shareware, albo z wersji demonstracyjnych programów komercyjnych; w końcu ma to być najłatwiejszy i możliwie najtańszy sposób. Jak to z amigowym softem bywa — wszystko jest na Aminecie. Już słyszę okrzyki „jak mam ściągnąć cokolwiek z Aminetu, skoro nie mam oprogramowania!" Bez nerwów — na naszym bieżącym coverCD znajdziecie wszystkie opisywane poniżej programy. Internetowy zestaw znajduje się także w redakcyjnym BBS-ie.



Miami

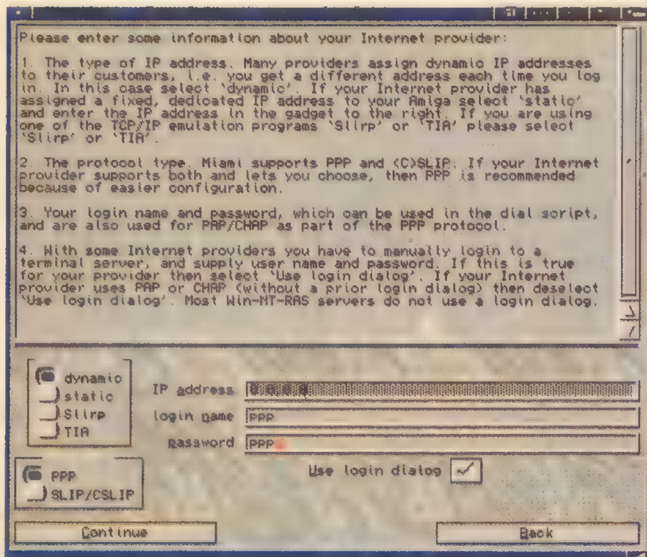
Potrzebne nam będą: *Miami* — najważniejszy w zestawie program dzwoniący do naszego providera i włączający naszą Amigę w sieć; program do przeglądania stron WWW — tzw. WWW Browser (*AWEB, Voyager, IBrowse* — osobiście polecam tego ostatniego); program do przeglądania i pisania internetowych listów — tzw. mailer (*Thor, YAM, Voodoo* — w tym artykule oprę się na *YAM-ie*); klient FTP pozwalający na przesyłanie różnorodnych plików za pomocą Internetu (*AmiFTP, AmFTP* — ten ostatni jest rewelacyjny) i wreszcie klient IRC (*AmIRC* – najbardziej popularny i bezkonkurencyjny), udostępniający nam bardzo ostatnio popularną usługę sieciową — dyskusję na żywo z ludźmi mieszkającymi w dowolnym miejscu na planecie. (np. z Australii).

Aby w ogóle mieć dostęp do Internetu, musimy mieć providera (lub być podłączeni osobiście, co troszkę kosztuje — setki tysięcy nowych złotych, więc ze względów finansowych raczej odpada). W obecnej chwili, usługi providerskie znacznie staniały i koszt miesięcznego abonamentu za pełne, nielimitowane (jeśli chodzi o czas) konto nie powinien przekroczyć 50 zł. Jeśli ktoś proponuje Wam wyższą cenę, to rezygnujcie od razu. Zakładam jednak, że i tak w ostatnim czasie wykosztowaliście się na zakup nowej karty turbo, twardego dysku, pamięci lub ewentualnie monitora i nie macie ochoty płacić żadnych pieniędzy za internetowanie (poza rachunkami telefonicznymi, ma się rozumieć). Tak się szczęśliwie składa, że usługi providerskie oferuje również nasza wspaniała TP S.A. — i to całkowicie za darmo. Nie przejmujcie się pogłoskami, że Telekomunikacja likwiduje numer, pod którym dostępne są serwery Internetu (były pogłoski, że będą działać tylko do sierpnia 1996 roku, potem, że do grudnia...) — z tajnych źródeł wiem, że Internet przynosi im takie zyski, iż mimo przeciążenia linii jeszcze troszkę poproviderują. Jedyną wadą jest fakt, że TP S.A. ma swoje serwery tylko w największych miastach i dzwonienie z małych miejscowości może narazić Was na płacenie międzymiastowej stawki za telefon – dalej jednak wychodzi to taniej (pod warunkiem, że nie surfujecie po sieci po 3 godziny dziennie).

Umówiliśmy się zatem, że skorzystamy z usług naszej „niezawodnej" Telekomunikacji i tak będziemy konfigurować nasz software. Instalujemy zatem na naszym dysku twardym całe oprogramowanie (posługiwać się systemowym „Installerem" na pewno potraficie) i rozpoczynamy naszą „drogę przez mękę".

Miami

Jak już wspomniałem, jest to najważniejszy program — dzięki niemu najprościej dostaniemy się do zasobów sieci (jest już wersja 2.0d, ja jednakże wciąż używam „starej" 1.8.4 z 30 grudnia 96). Konfiguracja od zera wymaga uruchomienia programiku *Miami_Init* i wykonywania krok po kroku następujących czynności. Po pierwsze wybieramy systemowy



Miami

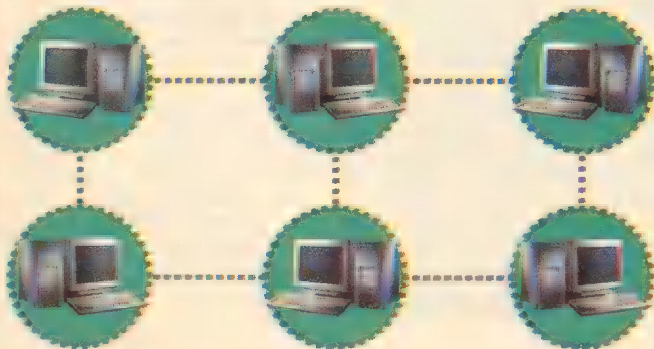
oczątki


AmFTP

device służący do obsługi złącza szeregowego, do którego podłączany jest modem (o modemach opowie Wam niedługo Sebastian Streich w swoim cyklu artykułów). Jeśli nic nie zmienialiście i nie instalowaliście żadnych nowych device'ów, to możecie spokojnie pozostawić oryginalne ustawienia (serial.device, UNIT NUMBER: 0). Teraz czas na „dostrojenie" „Miami" do używanego przez nas modemu. Należy go teraz włączyć i wybrać z listy nazwę mu odpowiadającą. Jeśli jej nie będzie, to nie ma się czym przejmować — trzeba wybrać GENERIC. Dla mniej zaawansowanych ważna jest tylko opcja DIAL PREFIX, którą ustawić trzeba zgodnie z rodzajem oferowanego przez centralę wybierania numeru (ATDT dla tonowego, ATDP dla impulsowego). Po wybraniu CONTINUE program sprawdzi połączenie z modemem i jeśli wszystko będzie w porządku, przejdzie do następnej części. Tym razem poproszeni zostaniemy o wpisanie numeru telefonicznego naszego providera. Wpisujemy tu numer ze wszystkimi wiodącymi dodatkami, np. numer kierunkowy itd. Jeśli numer będzie wybierany impulsowo (stare centrale), to po każdej części numeru, po której oczekiwalibyśmy sygnału centrali, wpisujemy „w" lub przecinek. „W" zmusi modem do poczekania (Wait) na sygnał, a przecinek jest jego alternatywą (czasem bardzo stara centrala ma ten sygnał zbyt słaby i modem się „zawiesza") pozwalającą na odczekanie pewnego czasu i potem dalsze dialowanie (czasem trzeba wpisać aż trzy lub cztery przecinki — ale ta metoda zawsze działa). Kolejne numery (jeśli provider ma ich więcej) wpisujemy oddzielając je znakiem „|" (pionowa kreska, [Shift] + [BackSlash]). Jeśli pierwszy numer będzie zajęty lub nie będzie się zgłaszał, to „Miami" spróbuje z drugim itd. Numer TP S. A. to „0 202122" (w *Miami* podaje się go bez spacji).

Teraz najtrudniejsza cześć konfiguracji, wymagająca znajomości samej struktury sieci. Ponieważ obiecałem, że w to wgłębiać się nie będziemy, skrócę opis maksymalnie, pomijając nieistotne tłumaczenia. Wybieramy tu sposób przydzielania adresu IP (jeśli wybierzemy STATIC, to musimy ten adres wpisać) i rodzaj protokołu połączenia. O te informacje musicie zapytać Waszego providera. Niezbędne jest też podanie LOGIN-u (czyli po prostu Waszego „nazwiska" w sieci, które sami podajecie providerowi) i PASSWORD-u (to po prostu hasło strzegące Waszego konta przed innymi — także ustalany przez Was i podawany providerowi). Ustawienia dla serwerów TP S.A. są następujące:

IP ADDRESS: Dynamic
PROTOCOL: PPP
LOGIN NAME: ppp
PASSWORD: ppp



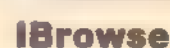
Jak więc widać, użytkownik korzystający z tego serwera nie ma własnego loginu i passwordu — jest jednym z wielu „anonimów".

Warto też włączyć opcję USE LOGIN DIALOG. Teraz już można kliknąć na CONTINUE. Nowo otwarte okno pozwoli nam po wybraniu opcji DIAL na zadzwonienie do naszego providera, skąd *Miami* samo (!) pobierze sobie wszystkie inne informacje, z punktu widzenia sieci bardzo ważne, a z naszego zupełnie nieistotne (to właśnie odróżnia *Miami* od innych tego typu programów — nie wymaga specjalistycznej wiedzy — jest proste i 80% konfiguracji wykonuje samodzielnie). Gdy program połączy się już z providerem i poprosi nas o wpisanie LOGIN-u (TP S.A. pisze „Username:"), naciskamy gadżet SEND LOGIN ID lub naciskamy [F6], hasło podajemy w podobny sposób (TP S.A. pisze „Password:") – wybierając gadżet SEND PASSWORD. Teraz Miami „pogada" sobie troszkę z serwerem Waszego providera i po skończonej konfiguracji poprosi o wpisanie prawdziwego nazwiska — REAL NAME, które możecie wpisać zupełnie dowolne (czasem warto jednak — dla wygody pracy w sieci podać prawdziwe) i na zwiska użytkownika USER NAME (to zostawiamy tak, jak jest — TP S.A.: „ppp"). Przed wybraniem CONTINUE warto wyłączyć opcję PRINT INFORMATION SHEET, chyba że chcecie uzyskać wydruk całej Waszej sieciowej konfiguracji (przydatne — w razie problemów można dać providerowi). Kliknięcie na CONTINUE zapisze wszystkie ustawienia w pliku Miami.Init. Ostatnie, co należy zrobić, to uruchomić sam główny program *Miami* i z menu SETTINGS wybrać opcję IMPORT FROM MIAMI INIT (wybieramy plik MiamiInit.config). Po załadowaniu pliku konfiguracyjnego z tego samego menu zapisujemy ustawienia opcją SAVE AS DEFAULT. Teraz wystarczy już tylko kliknąć na gadżet ONLINE i poczekać aż *Miami* dodzwoni się do providera i odbierze z sieci odpowiednie parametry — gdy zniknie okienko dialogowe (to, które widzimy podczas dzwonienia) będziemy w Internecie.

Najważniejsza część została zakończona. Teraz, gdy jesteśmy już użytkownikami sieci, możemy uruchamiać odpowiednie programy, które pozwolą nam na korzystanie z jej zasobów i usług.

FTP

Nazwa tej usługi jest skrótem od File Transfer Protocol (protokół przesyłania plików) i służy — jak sama


IBrowse

nazwa wskazuje — do ogólnie pojętej wymiany programów i danych w sieci. Aby móc ■ niej korzystać, musimy zaopatrzyć się w wyżej już wspomniany program *AmFTP*. Program jest bardzo łatwy w użytkowaniu — aby skorzystać z zasobów jakiegoś serwera, wystarczy wykonać tylko kilka prostych czynności. Uruchamiamy program i wybieramy gadżet CONNECT (przedtem warto ustawić w lewym okienku ścieżkę dostępu katalogu, do którego będziemy ściągać pliki). Nowo otwarte okno pozwala nam na dodanie nowego serwera do listy. Wybieramy gadżet NEW i w pole PROFILE NAME wpisujemy nazwę, jaka ma pojawić się na liście (np.: Aminet USA). W następnym polu, HOST NAME, podajemy pełny adres serwera (np.: wuarchive.wustl.edu). PORT zawsze najlepiej ustawić na 21. Jeśli chcemy obejrzeć listy najnowszych plików (tylko na Aminecie), zaznaczamy ADT SERVER, jeśli wolimy natomiast poszperać po katalogach, lepiej wybrać ANON LOGIN. Trzecia możliwość, to gdy korzystamy ■ swojego własnego konta na innym serwerze np. na uczelni. Wyłączamy wtedy zarówno ATD SERVER jak i ANON LOGIN i w polach LOGIN NAME i PASSWORD wpisujemy odpowiednio nasz login i hasło. Samo połączenie z serwerem to wybranie gadżetu CONNECT TO FTP SERVER. W prawym oknie pojawi się spis katalogów na komputerze, ■ którym się właśnie połączyliśmy. Dalej obsługa jest podobna do każdego filemanagera (np. *Opusa*). Zaznaczone pliki ściągamy do siebie ■ pomocą gadżetu RECEIVE, a wysyłamy SEND.

IRC

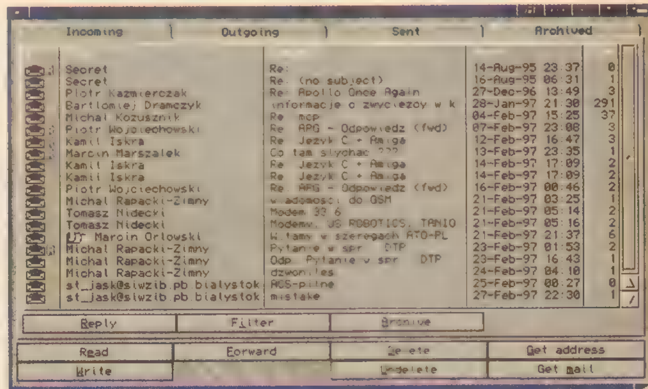
Podobnie łatwo rozpocząć zabawę w IRC. Gorąco polecam program *AmIRC*. Konfigurację rozpoczynamy podobnie: od wpisania nazwy serwera IRC. SERVER NAME to pole, w które wpisujemy np. irc.mimuw.edu.pl. COMMENT będzie nazwą serwera na naszej liście (np. IRC Warszawa). PORT ustawiamy zwykle na 6667. Pole AUTOJOIN pozwala na wpisanie nazwy kanału (IRC to rozmowa na różnych tematycznych kanałach), na który program będzie automatycznie „wchodził" zaraz po połączeniu się z serwerem. Osobiście proponuję #amigapl lub #amisia (ten ostatni stał się ostatnio oazą amigowców, bo na #amigapl coś za dużo byłych amigowców, ■ obecnych kloniarzy). Gadżet CONNECT przeniesie nas do okienka, w którym już będziemy mogli sobie pogadać. Aby cokolwiek przesłać do sieci wystarczy to napisać i wcisnąć ENTER.

WWW

To najbardziej efektowna z usług sieciowych. Magia stron przyciąga wielu i zmusza ich do pozostania przed ekranem na długie godziny. Według mnie najlepszym (biorę pod uwagę wszystkie aspekty) amigowym browserem do WWW jest w chwili obecnej *IBrowse* (wersja 1.02 — jest już wersja 1.10 beta, która obsługuje słynne pecetowe ramki, ale jeszcze zbyt często się wiesza). Aby zacząć z niego korzystać, wystarczy go po prostu uruchomić i w pole GOTO wpisać adres strony, do której chcemy się dostać: np: http://www.cgs.pl/ i wcisnąć [Enter]. Pamiętać należy, że każdy adres strony ma początek http://. Ot cała filozofia.

E-MAIL

Czyli poczta elektroniczna. Jest to usługa, która często służy za powód do założenia konta. Wszyscy posiadacze swojego adresu sieciowego zdążyli już dawno docenić jego niezaprzeczalne zalety (choćby szybkość — czas wysłania listu np. do Waszyngtonu to około 10 sekund!). Niestety, tutaj sprawa jest nieco bardziej skomplikowana. Wszyscy, którzy chcą korzystać tylko z internetowych usług TP S.A. nie będą mogli mieć swojego konta pocztowego. Wynika to po prostu z tego, że Telekomunikacja udostępnia Internet na zasadzie anonimowej. Dla wszystkich komputerów w sieci użytkownik Internetu (korzystający z usług TP S.A.) jest anonimowy — posiada tylko identyfikator (za każdym razem inny) przydzielany przez serwery Telekomunikacji, mówiący o tym, skąd się połączył, ale nie podający żadnych informacji ■ koncie sieciowym. Zatem, jeśli nie macie możliwości (np. w niektórych liceach i wszystkich już chyba uczelniach wyższych) lub funduszy na założenie sobie konta, to nie będziecie mogli korzystać z elektronicznej poczty. Chyba, że skorzystacie ■ popularnych ostatnio usług firmy Polbox oferującej konta pocztowe za darmo.



YAM

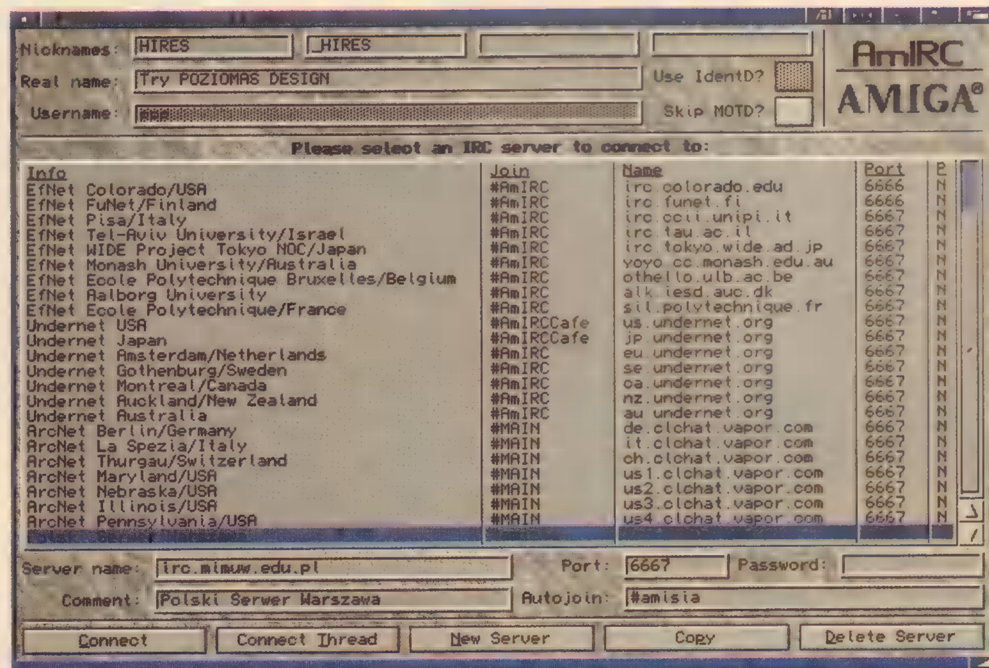
Natomiast wszyscy, bez względu na to, czy mają konto u providera, czy na jakiejś uczelni (i wtedy dzwonią przez TP S.A.), mogą odbierać pocztę bezpośrednio z domu.

YAM (*Yet Another Mailer*) konfiguruje się stosunkowo łatwo, aczkolwiek jest parę zagadnień, które mogą sprawiać trudności nie tylko początkującym. Zacznijmy jednak od początku. Zaraz po uruchomieniu (najlepiej wersji 1.34) wybierany z menu SETTINGS opcję CONFIGURATION i przystępujemy do walki. W pole REAL NAME wpisujemy nasz login, ■ nie żadne tam prawdziwe dane o sobie (nazwa pola jest niestety troszkę myląca), dalej EMAIL ADDRESS to nasz pełny adres dla wiadomości (np. tfilip@akson.sgh.waw.pl — pierwszy człon to login — drugi to nazwa serwera naszego providera), POP3 SERVER to nazwa naszego serwera pocztowego (zwykle jest to właśnie drugi człon adresu EMAIL), wreszcie PASSWORD, to oczywiście hasło, na które zawsze dostajemy się na nasze konto. Dalej klikamy na „zakładkę" RECEIVE i wypełniamy pole POP3 USERID (najlepiej naszym loginem). Zaznaczenie opcji DELETE MAIL ON SERVER spowoduje kasowanie ściągniętej już na nasz HD poczty z konta u providera, ■ kliknięcie na GET MAIL ON STARTUP pozwoli nam ■ automatyzację procesu ściągania korespondencji (zaraz po uruchomieniu *YAM* przystąpi do downloadu). „Zakładka" SEND wymaga wypełnienia pola SMPT SERVER. Najlepiej wpisać tam dokładnie to, co w POP3 SERVER. „Odhaczenie" SEND MAIL ON STARTUP działa podobnie jak wyżej wspomniana opcja dotycząca ściągania poczty. Dla samej już przyjemności możemy ustawić w konfiguracji nasz podpis (WRITE/USE SIGNATURE), który zawsze będzie się pojawiał na końcu każdego naszego listu.

I to w zasadzie tyle — po zapisie ustawień proponuję kliknąć na gadżet GET MAIL i patrzeć, jak lecą do nas zgromadzone w skrzynce listy (no chyba, że nikt do nas nic nie napisał...).

Oczywiście każdy z wyżej opisanych programów posiada dużo więcej opcji, niż te o których wspomniałem. Tematem tego artykułu nie była jednak informacja o wszystkich poszczególnych funkcjach, ani kopiowanie instrukcji obsługi, ■ opis kroków, jakie trzeba wykonać, by łatwo i szybko podłączyć się do sieci.

Tomasz „Hires" Filipek



AmIRC

Drukarka HP DeskJet 600

Co prawda w dobie modemów i internetowych maili rola drukarki nieco zmalała, jednak ciągle są (i jeszcze długo będą) dziedziny, w których bez wydruku ani rusz. Kiedyś królowały 9-igłowe Stary. Były tanie i... właściwie tyle dobrego można o nich powiedzieć. Dziś w zasięgu szarego amigowca znajdują się drukarki atramentowe. Jedną z ciekawszych propozycji na rynku jest drukarka Hewlett Packard DeskJet 600. Jej cena jest dość przystępna, ale po kolei...

Drukarka jest średnich rozmiarów, potrzeba około 65x45 cm wolnej przestrzeni na stole, aby ją jako tako ulokować. Może do najpiękniejszych nie należy, jeżeli porównamy ją z wystylizowanymi drukareczkami do notebooków, ale to wcale nie jest wada, o czym za chwilę. Co ciekawe, na drukarkę mamy trzyletnią gwarancję.

Urządzenie otrzymujemy wraz z dodatkami do PC. Firma **HP** widocznie jeszcze nie dowiedziała się o istnieniu Amigi. Trzeba oddzielnie kupić kabel CENTRONICS, który połączy drukarkę z naszym Parallel Portem. I tutaj mała uwaga. Kupujcie kable z wtyczkami, które można bez problemów otworzyć. Po co otwierać wtyczki? Po to, aby uciąć 14 pin. Tak być musi, inaczej nie dziw się, gdy z niewiadomych powodów Amiga nawali. Nie wszystkie drukarki używają tego pinu, ale po co żyć w niepewności, skoro bezboleśnie można go udziabać. Cała operacja jest na tyle prosta, że każdy może ją wykonać. Wystarczy rozkręcić wtyczkę i odnaleźć ten pin (zazwyczaj piny są oznaczone małymi, wytłoczonymi literkami na plastiku). Pamiętajcie o tym. Niektórzy sprzedawcy próbują wlepić „specjalny" kabel, który w rzeczywistości różni się jedynie ceną (jest droższy) i tym, że wtyczki są „zalane" (czyli nie można ich rozebrać). Dobra, tyle o kablach, jedziemy dalej.

Pierwszą rzeczą, jaką musisz zrobić, jest umieszczenie pojemnika z tuszem w samej drukarce. Jest to bardzo dokładnie opisane w instrukcji. To, że drukarka nie jest za piękna, rekompensuje fakt, że do wszystkiego mamy łatwy dostęp. I tak bez zbytecznej gimnastyki możemy wspomniany pojemnik z tuszem umieścić. Gdy zdejmiemy zabezpieczenia z pojemnika, należy go włożyć do drukarki, gdyż długie przetrzymywanie tuszu po odbezpieczeniu, np. w szufladzie, może doprowadzić do jego wyschnięcia i jesteśmy około 80 zł do tyłu.

Możliwe jest przeprowadzenie tzw. wydruku kontrolnego. Nie potrzeba do tego komputera. Wystarczy przycisnąć na kilka sekund przycisk wznowienia i naszym oczom ukaże się zadrukowana strona. Jeżeli test przeprowadzasz na drukarce, która właśnie została wyjęta z pudełka, to jej pierwszy wydruk nie jest zbyt atrakcyjny. Dopiero począwszy od strony drugiej wszystko można ocenić.

Wspomniałem o instrukcji. Otóż uważam, że jest ona fantastyczna!!!

Dane techniczne

- Rozdzielczość dla druku czarnego: 600x600 dpi
- Rozdzielczość w kolorze: 300x300 dpi
- Bezawaryjny okres pracy: 20000 godzin
- Zalecana (max) liczba stron miesięcznie: 1000
- Pamięć drukarki: 512 KB RAM 32 KB bufor

Instrukcja to nie jakieś karteczki podbijane na przedwojennym ksero, ale porządna książeczka z dużą liczbą rysunków. Wszystko jest dokładnie objaśnione, po jej przeczytaniu nie powinieneś mieć już wątpliwości. Jedyne, do czego się można przyczepić to fakt, że nie ma nic o współpracy drukarki z Amigą. Producent zakłada, że ich produkt będzie podłączony do komputera PC. Cóż, takie czasy (droga firmo **Hewlett Packard**, są też inne komputery!).

Z samymi sterownikami do drukarki jest już problem. Musimy się w nie zaopatrzyć we własnym zakresie. Najlepiej zrobić to przed zakupem samej drukarki. Drukarka nie ma, poza dwoma guziczkami, żadnego panelu, wszystko jest sterowane z komputera. Jeżeli skorzystamy z ogólnodostępnych sterowników do rodziny atramentówek HP DeskJet, to nie wykorzystamy wszystkich możliwości sprzętu. Polskiego sterownika też nie ma. Najbardziej sensowne rozwiązanie problemu to sterowniki ks. Pikula HPDeskJet Latin2 do wydruku w trybie tekstowym (czyli np. z *Amitekstu*), będziemy mieć wtedy polskie ogonki. Do wszelkiej innej pracy stosować można sterowniki z pakietu *Studio Proffesional 2* lub opisywanego na stronie 32 *Turbo Printa*. Są to bardzo dobre narzędzia, wyciskające z drukarki wiele. Korzystając z nich możemy drukować obrazki, opcji jest bardzo dużo. Z samego zaś sterownika możemy korzystać np. przy *Wordworthie*. Tu akurat nie ma znaczenia, czy są polskie znaki, czy też ich nie ma, gdyż strony z *WW* (i innych procesorów tekstu) drukowane są w trybie graficznym. Jednak sterowniki i pakiet *Studio Pro 2* to temat na inny artykuł.

Na początku wspomniałem o broszurce, która informuje nas o możliwościach druku w kolorze na czarno-białej drukarce. Co to jest? Otóż zamieniamy pojemnik z tuszem czarnym na kolorowy i już można poczuć moc kolorów. Więc czyż nie jest to drukarka kolorowa? Otóż nie, jest to drukarka z tzw. opcją koloru. Na czym polegają różnice? Kolor w druku składany jest z czterech składowych, czyli CMYK (w przybliżeniu karmazynowy, błękitny, żółty, czarny). Dla przykładu podam, że monitory używają trzech składowych, czyli RGB (czerwony, zielony, niebieski). W pojemniku z czarnym tuszem znajduje się (surprise!) tusz czarny. Reszta jest w drugim pojemniku. Zamieniając pojemnik czarny na kolorowy, możemy w zasadzie złożyć wszystkie barwy za pomocą CMY, za wyjątkiem naturalnej czerni. Kolor czarny – będący w druku składową wszystkich trzech kolorów na różnych wydrukach – wyglądałby inaczej. Przy powszechności tego koloru w druku jest to nie do przyjęcia. Poza tym, podczas składania koloru czarnego zużywa się bardzo dużo tuszu wszystkich trzech składowych. Nie należy więc drukować samej czerni za pomocą pojemnika z kolorem, składanie stron z elementami koloru, a tekstem czarnym jest także niezbyt opłacalne, pojemniki z tuszem CMY są droższe od czarnych. Jeżeli chcesz drukować dużo stron, na których kolor miesza się z czarnym, warto zainwestować np. w *HP 660c*, do której wkładamy obydwa pojemniki. Drukarka jest niestety znacznie droższa, m.in. dlatego że mechanizmy „plujące" atramentem są w niej znacznie bardziej skomplikowane.

Jeśli chcemy drukować w kolorze, warto kupić HP COLOR KIT. W skład zestawu wchodzi pojemnik z kolorowym tuszem i pudełeczko na przechowywanie nie używanego pojemnika, co zapobiega jego wysuszeniu.

Warto też wspomnieć o szybkości wydruku. Otóż w przypadku trybu tekstowego drukarka pluje znakami ze sporą szybkością, kilka stron na minutę. Gorzej sprawa wygląda, gdy drukujemy w trybie graficznym — tu może to trwać kilka minut. Nie podaję dokładnie, bo zależne jest to od „uczarnienia" strony i tego, jaki procesor mamy w Amidze.

Chciałbym podziękować TIMIemu za dostarczenie artykułu o *HP 660C*.

FRANCKEY of DINX PROJECT & SAF

HP DeskJet 600

Producent	Hewlett Packard
Dystrybutor	Hewlett Packard Polska
Komputery	Amigi z portem równoległym
Cena	ok. 800,00 zł

Blizzard 1240

Dzisiaj bez żadnych zbędnych wstępów. Karta turbo Blizzard 1240 T/ERC

Ogólnie

Blizzard 1240 T/ERC to karta turbo oparta na procesorze Motorola 68040 (pełnym, tzn. ■ MMU i FPU) ■ zegarem 40 MHz i baterią podtrzymującą zegar systemowy. Na karcie możemy zamontować 128 MB RAM w SIMM-ach 32- lub 36-bitowych, 70 ns lub szybszych. Karta ma możliwość opcjonalnego podłączenia kontrolera SCSI-2 DMA, takiego samego jak przy kartach *Blizzard 1230-IV*.

Z założenia karta *Blizzard 1240 T/ERC* przeznaczona jest dla Amig 1200 w obudowach typu tower. Mimo to można ją upchać w zwykłej A1200, ale o tym potem.

Po rozpakowaniu...

... naszym oczom ukazuje się... karta 1260!!!! Tak, tak, to nie pomyłka. Do kompletu dostajemy nawet instrukcję od karty *Blizzard 1260*. Okazuje się, że firma **Phase5** montuje *Blizzardy 1240 T/ERC* na płytkach przeznaczonych dla kart 1260. Z tego powodu przejście z takiej karty na kartę 1260 jest bezbolesne (w zasadzie sprowadza się tylko do wymiany procesora). W pakiecie dostajemy także dodatek do instrukcji — w nim zawarte są wszystkie informacje dotyczące *1240 T/ERC*. Cały opis karty, jak i dodatek wydrukowane są w dwóch językach: niemieckim i angielskim.

Instalacja

Jest bardzo prosta, choć nie obywa się bez małej ingerencji w sprzęt. Kartę bez kłopotu umieścimy w gnieździe rozszerzenia, lecz zanim to zrobimy, musimy trochę dostosować obudowę do wmontowanego na karcie wiatraczka. Albo ponaciągamy całą konstrukcję (co nie jest najszczęśliwszym wyjściem), albo wytniemy mały otworek w miejscu stelaża. Otworek taki nie powinien w żaden sposób przeszkadzać, nie wpływa także w ogóle na stabilność konstrukcji, choć nie jest rozwiązaniem idealnym. Po zamknięciu obudowy jest oczywiście niewidoczny. Tak wmontowana karta ma zapewnione chłodzenie, dzięki specjalnie skonstruowanemu wiatrakowi, który pobiera powietrze tak z góry, jak i z boku swojej obudowy. Oczywiście, należy pamiętać, aby podłączyć cooler do prądu, do tego służy wyprowadzony kabel z wtyczką, którą podłączamy do wtyczki zasilania — takiej samej, jaka idzie do zasilania naszego twardego dysku. Warto także nadmienić, że do wmontowania na karcie pamięci użyć trzeba SIMM-ów jednostronnych. Oczywiście, im kości szybsze, tym lepiej, optymalne to 60 ns.

Działanie

Używając karty zauważyłem znaczne przyspieszenie komputera nawet w stosunku do mojej A4000/25, nie mówiąc już o gołej A1200. Mówię „nawet", bo przy tej prędkości trudno jest zauważyć znaczną zmianę przy samym bootowaniu. Po wmontowaniu dysku twardego z mojej A4000 poprawił się nawet jego transfer danych z 1,35 MB/s na 1,9 MB/s. Teraz praca na WB nawet przy 64 kolorach stała się znośna.

Oczywiście, najlepiej przyrost prędkości widać było przy programach graficznych. *Deluxe Paint* działał, jak powinien, to znaczy przy niektórych opcjach nie trzeba było wychodzić z pokoju... :) *Personal Paint* pomyka teraz z odpowiednią prędkością, choć jaka prędkość jest odpowiednia??

Karta nie sprawiła ŻADNYCH kłopotów w działaniu. Chodziły wszystkie programy wymagające koprocesora, jakie udało mi się zdobyć (do renderingu, generowania fraktali i kilka shareware'owych programów do wspomagania projektowania, czyli CAD). Najfajniejszą sprawą było jednak odpalenie wirtualnej pamięci na *GigaMemie*, który oczywiście potrzebuje MMU do prawidłowego działania. Pamiętać jednak należy, że do prawidłowego działania procesora 68040 potrzebna nam jest biblioteka *68040.library*, dostarczana na oryginalnych dyskietkach z Workbenchem (nie ma jej w komplecie z kartą).

Wbrew niektórym opiniom, nie ma już większego kłopotu z procesorami 040. Kiedyś (czytaj kilka lat temu) był to procesor, z którym wiele programów, zwłaszcza gier, nie chciało chodzić. W dzisiejszych czasach nie mam z nim najmniejszego kłopotu, chyba że ktoś bardzo chce używać programy sprzed 7 lat... Jeśli jednak nastawiony jesteś na oprogramowanie w miarę nowe lub najnowsze, możesz spać spokojnie. Wszystko — łączenie ■ grami i demami — chodzi bardzo dobrze.

Plusy

+ możliwość dokupienia dość taniego interfejsu SCSI;
+ możliwość wyłączenia karty poprzez wciśnięcie klawisza [2] podczas bootowania;
+ możliwość upgrade'u do *Blizzarda 1260*;
+ cena w stosunku do osiągów znacznie korzystniejsza od *Blizzarda IV;*
+ możliwość włączenia mapowania ROM-u — co przyspiesza trochę działanie systemu, choć zabiera nam również nieco pamięci;
+ znaczne przyspieszenie działania programów, nawet w porównaniu z A4000 lub *Blizzardem IV*;
+ brak potrzeby konfigurowania poprzez przestawianie jakichkolwiek zworek;
+ bardzo mały, zintegrowany z radiatorem, wiatraczek.

Minusy

— wtyczka zasilania do wiatraczka nie jest przelotowa;
— cena nadal za wysoka jak na nasze krajowe warunki.

Instalacja — podejście drugie

Jak napisałem wcześniej, możliwie jest zainstalowanie karty w obudowie standardowej A1200. Nie jest to zbytnio kłopotliwe, choć warto znać kilka szczegółów. Otóż, karta mieści się bez problemu w slot, niestety poza komputer wystaje kość pamięci, ■ i wiatraczek musi mieć dostęp do „bieżącego powietrza". W takim wypadku warto swoją Amigę oprzeć na jakichś gustownych nóżkach, wysokości powiedzmy 10 mm. To powinno załatwić sprawę. Pamiętać także należy, aby podłączyć zasilanie wiatraka. Z tym może być większy kłopot, chyba że mamy wolne gniazdo zasilania, np. w podwójnej przelotce do zasilania twardego dysku.

Mały dodatek

▪ Warto zwrócić uwagę na jeszcze jedną, dość ważną, rzecz. Zanim *Blizzard 1240* trafił do sprzedaży, firma **Phase5** wypuściła „wersję beta", różniącą się nieco od finalnej. Szanse, że na takową traficie, są znikome, jednak jeśli zobaczycie *Blizzarda 1240* z pionowo montowanymi SIMM-ami i wielkim wiatraczkiem, to właśnie macie do czynienia z poprzednią wersją.

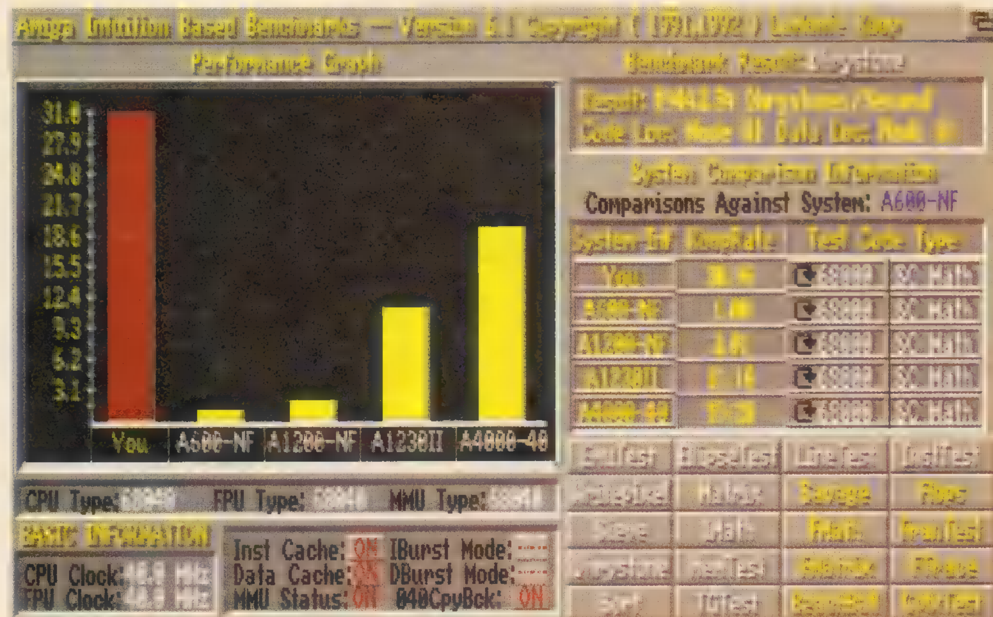
• Warto także zwrócić uwagę na to, że firma **Micronik** produkuje obudowy *Infinitiv* w różnych wersjach. W naszą kartą zmieściła się po ingerencji noża. W innych wersjach kłopoty takie mogą w ogóle nie zaistnieć.

■ koniec

Tak, jak napisałem wcześniej — karta zachowywała się bardzo dobrze; praca z nią była bezproblemowa. Z czystym sumieniem mogę polecić ją wszystkim tym, którym karta *Blizzard 1230-IV* nie wystarcza, ■ na kartę 1260 nie mają pieniędzy lub po prostu jest im ich szkoda. Karta łączy w sobie dość niską cenę i wysokie parametry.

PS. Dziękujemy firmie **Dietel** za udostępnienie karty do testów.

Sebastian (Seb McKein) Streich
e-mail: Sebastian.Streich@f37.n480.z2.fidonet.org



Blizzard 1240

Producent	phase 5
Dystrybutor	Dietel ☎ (0-22) 665-21-75
Komputery	Amiga 1200
Cena	1139,00 zł

Jak podłączyć zasilacz od PC?

Siedzę sobie spokojnie w domu, a tu telefon. Kto dzwoni? Oczywiście Rafał z informacją, że może byłoby fajnie napisać to i owo. Okazało się, że macie kłopoty z połączeniem zasilacza od PC ze swoją „małą" Amigą, czyli 500/600/1200. Wydawałoby się, że wszyscy wiedzą, jak to zrobić — ten problem był swego czasu opisywany we wszystkich amigowych magazynach. Są wśród Was jednak tacy, którzy kupili Amigę już po upadku większości tych pism. Na dodatek „bratni" magazyn z Amigą w tytule zamieścił błędny rozkład napięć, narażając amigowców na uszkodzenia komputerów. Dlatego poniżej znajdziecie pełną solucję: jak dostarczyć rozbudowanej Amidze odpowiedniej mocy za niewielkie pieniądze (używany pecetowy zasilacz można kupić na giełdzie nawet za 25 zł).

Jak wiadomo, kłopoty ze słabymi zasilaczami mają w zasadzie tylko użytkownicy małych Amig. Kłopoty wynikają z tego, że te właśnie modele wyposażone są w słabe zasilacze zewnętrzne, które dają stosunkowo małą moc i przystosowane są do zasilania samego komputera, a nie wielu peryferii do niego dołączonych. Tak więc kłopoty zaczynają się po podłączeniu dysku twardego (najczęściej starego typu, który wymaga dużej mocy), czytnika CD, karty turbo z szybkim, a co za tym idzie nie energooszczędnym procesorem itd. Choć na ogół nowoczesne urządzenia pobierają stosunkowo mało prądu, ich nagromadzenie w systemie powoduje, że standardowy zasilacz się „nie wyrabia". Masz kartę turbo, dodatkową pamięć FAST i dysk twardy i wszystko może być OK. Pewnego dnia podłączasz drugi twardziel lub czytnik CD i komputer zaczyna „głupieć" — twardziel albo nie chce się zabootować, albo wyłącza się i znika z systemu, gdy komputer zaczyna „mielić" czytnikiem CD itp.

Na szczęście jest na to sposób. Wystarczy, abyśmy zaopatrzyli się w jakiś zasilacz od PC (najlepiej 200 lub 250 W, choć może także starczyć 150 W, nie ma tu większej różnicy w wielkości lub cenie), lutownicę, taśmę izolacyjną, trochę cyny i miernik, choć jeśli nie posiadamy tego ostatniego, może być kabelek z żarówką i bateryjką.

Na początku przydatną czynnością jest obejrzenie naszego zasilacza od PC. Na ogół z takiego zasilacza wychodzi kilka wtyczek: duże — z czterema okrągłymi dziurkami zasilające np. dyski twarde, małe — z czterema małymi prostokątnymi dziurkami, używane na ogół do zasilania stacji dyskietek. Warto zaznaczyć, że tymi końcówkami możemy zasilać nasze stacje dyskietek i dyski twarde. O ile w przypadku Amig 500/600/1200 w standardowych obudowach nie ma to raczej sensu (no, może z wyjątkiem czytnika CD, który zwykle leży obok komputera, na stole), gdy kiedyś przełożymy komputer w obudowę tower, będziemy mogli podłączyć wszystkie urządzenia bezpośrednio do zasilacza, rezygnując ze „złodziejek".

Nas interesować będzie jednak jedna z dwóch wtyczek służących do zasilania płyty głównej PC, oznaczona, lub nie (bywa różnie), symbolem „P8". Do wspomnianej wtyczki powinny dochodzić kable (w kolejności od lewej):

2 x czarny
1 x niebieski
1 x żółty
1 x czerwony
1 x pomarańczowy

Oglądamy zasilacz i próbujemy namierzyć napięcia na poszczególnych kabelkach. Na ogół są one takie, jak poniżej.

Czarny: SIGNAL GND
Niebieski: -12 V
Żółty: +12 V
Czerwony: +5 V
Pomarańczowy: GND

Zwykle na zasilaczu jest nalepka, która informuje nas, jaki kolor odpowiada jakiemu napięciu lub — jakie napięcia są na poszczególnych pinach wtyczek ("nasza" wtyczka jest łatwo rozpoznawalna: dwa pierwsze — lub dwa ostatnie – piny to takie same sygnały. Pamiętacie? Dwa czarne kable). Warto się upewnić, czy kolory kabli odpowiadają właśnie tym napięciom, które podaliśmy wyżej.

Jeśli kolory kabli są inne (gdzieście dostali taki zasilacz???), trzeba „odkryć" właściwy rozkład na podstawie naklejki. Jeśli nasz zasilacz nie ma naklejki lub jeśli nie ma na niej odpowiednich informacji, trzeba zajrzeć do środka. Po zdjęciu obudowy widzimy płytę zasilacza i wychodzące z niej jednokolorowe grupy kabli. Zwykle w pobliżu np. wiązki kabli czerwonych, na płycie znajduje się napis, np. +5 V. W ten sposób znajdujemy odpowiedni rozkład napięć. Tu mała dygresja: nie wpadajcie w panikę, 99% pecetowych zasilaczy odpowiada wypisanemu wyżej rozkładowi napięć. Nie chcemy jednak, aby ewentualny posiadacz jakiegoś „egzotycznego" zasilacza bezkrytycznie podłączał go bez zweryfikowania według naszej recepty albo klął na nas, bo kable jego zasilacza są w kolorach rasta albo MagicWB :))

To już mamy za sobą. Kolejnym krokiem jest przysposobienie do naszego zasilacza amigowej wtyczki. Ponieważ amigowe gniazdo zasilania jest charakterystyczne tylko dla Amigi, bieganie po sklepach i giełdach w poszukiwaniu odpowiedniej wtyczki nic nie da — trzeba wykorzystać tę, którą kończy się nasz oryginalny zasilacz. Wtyczka ta jest nierozbieralna, trzeba więc zaatakować z drugiego końca. Najlepiej rozkręcić amigowy zasilacz i wylutować po kolei kable, zaznaczając, który gdzie był przylutowany. Jeśli kiedyś wstawimy Amigę w wieżę Infifitiv i dokupimy płytę rozszerzeń (wtedy zasilanie Amigi odbywa się inną drogą, możemy nasz kabel wlutować z powrotem do oryginalnego zasilacza i sprzedać go jakiemuś potrzebującemu amigowcowi.

Kiedy już mamy kable na wierzchu, identyfikujemy odpowiedni kolor z odpowiednim pinem na wtyczce (odpowiednim numerkiem), patrz rysunek obok. Niestety, nie jestem w stanie podać Wam kolorów, bo za każdym razem są one inne w zależności od tego, jaka firma wyprodukowała ten egzemplarz zasilacza. Jak już wspomniałem, wtyczka jest nierozbieralna. Rozwiązanie problemu jest jednak proste: przełączamy miernik na mierzenie oporu (lub na sygnalizowanie „buczkiem" zamknięcia obwodu), jedną końcówką dotykamy jednego z wylutowanych kabli, a drugą po kolei wszystkich pinów wtyczki. Gdy miernik wskaże na zero (lub coś koło tego) lub gdy „zabuczy", znaczy to, że kabel koloru brązowego, który właśnie sprawdzamy, jest podłączony do pinu np. trzeciego. Tak identyfikujemy pozostałe kabelki.

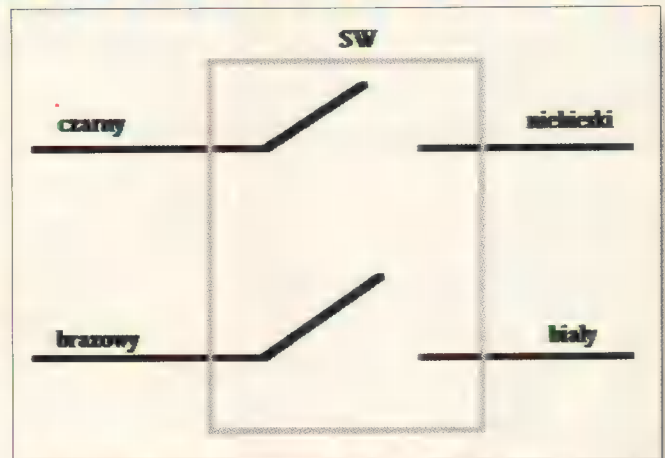
Kiedy i to już mamy za sobą, pozostaje nam tylko, korzystając z rysunku obok i naszych notatek (bądź rozpiski powyżej), połączyć odpowiednie kabelki zasilacza PC z ich odpowiednikami we wtyczce Amigi.

Warto także zaznaczyć, że nie każdy zakupiony przez nas zasilacz musi mieć podłączony od razu wyłącznik. A co zrobić, jeśli takiego nie ma?

W 90% przypadków z zasilacza powinien wystawać jeszcze jeden przewód. Dość gruby, czarny i zakończony czterema końcówkami: niebieską, brązową, białą i czarną. W takim zasilaczu przełącznik powinniśmy podłączyć sposób jak na ilustracji. Taki przełącznik możemy skądś wymontować lub kupić w sklepie elektrycznym, pamiętając, że ma on być jednopozycyjny z dwoma wejściami i wyjściami, z tym że oba mają być razem połączone.

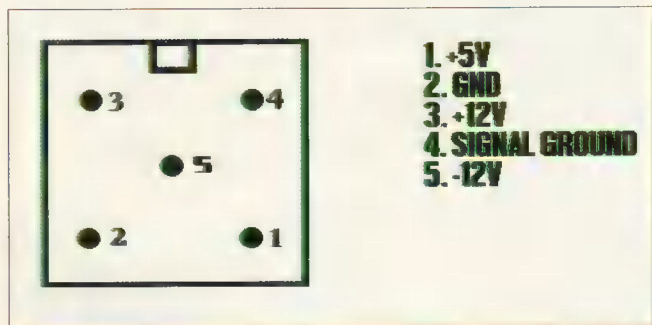
Jeśli jednak nasz przypadek mieści się w tych pozostałych 10% i kable nie zgadzają się co do kolorów z naszym opisem, to warto znowu zerknąć na obudowę zasilacza i poszukać prawidłowego opisu (jest szansa, że będzie). Jeśli go nie znajdziemy, nie pozostaje nam nic innego jak poradzenie się osoby bardziej fachowej. UWAGA! Na tych czterech końcówkach jest napięcie sieci! Nawet nie próbuj robić cokolwiek, gdy zasilacz jest podłączony do prądu! Po przylutowaniu włącznika, dokładnie wszystko zaizoluj!

UWAGA 2!!! Wszystkim nie wprawionym w lutowaniu lub elektryce nie radzę eksperymentować, błędne połączenie może skończyć się tragicznie, za co redakcja nie będzie odpowiadać, bo opisaliśmy problem maksymalnie łopatologicznie. Jeśli nie czujesz się na siłach, najlepiej zasilacz taki dostarczyć do bardziej obeznanego kolegi lub jakiegoś zakładu RTV.



Sposób podłączenia wyłącznika

Rozkład napięć gniazda zasilania w A500/600/1200



Sebastian Streich
z niewielką pomocą łosia i RB
e-mail: Sebastian.Streich@f37.n480.z2.fidonet.org

Jak z CD32 zrobić komputer?

część 2

PIERWSZA KLASA

W „zerówce" poznaliśmy ogólne zasady „machania" myszką. Myślę, że nie próżnowaliście i w tej chwili założenie RAD-u to dla Was pestka. Zastanawiacie się pewnie, czego będziemy się uczyć w pierwszej klasie? Otóż, tak jak w szkole nauczymy się pisać — czyli poznamy AmigaDOS. Tu będzie już potrzebna klawiatura. Większość opisów dotyczy bezpośrednio płytki „Network CD" i w przypadku innych kompaktów mogą wystąpić niewielkie różnice.

Pamiętacie zapewne, jak kopiowaliście do RAD-u katalog C. Pisałem wtedy, że zawiera on programy niezbędne do działania systemu. Właśnie z niego Amiga pobiera komendy podczas pracy. Część rozkazów ku naszej wygodzie umieszczono w ROM-ie, czyli nieulotnej pamięci komputera. Żeby nasza praca z Amigą była możliwa, należy poznać znaczenie poszczególnych komend, co zrobimy, zakładając RAD spod DOS-u, a dokładniej z poziomu okna CLI. CLI (Command Line Interpreter) to okienko, w które wpisujemy pojedyncze linie poleceń i zatwierdzamy je klawiszem [enter]. Program wykonuje wtedy nasze polecenie i możemy wpisać kolejne, znów potwierdzając je [enter]. Ten sposób komunikacji z komputerem jest do dziś powszechny w pecetach, a właściciele tych wynalazków błędnie zwą go DOS-em (mówią np. o programach odpalanych spod DOS-u, w odróżnieniu od tych, które działają pod Windows, czyli ichniejszym odpowiednikiem Workbencha).

Aby podczas startu komputera znaleźć się w CLI, należy przy bootowaniu trzymać naciśnięte jednocześnie klawisze [Ctrl] i [D]. Jeżeli posiadamy Kickstart (ROM) 3.0 lub wyższy (Amiga CD32 posiada ROM 3.1), można to zrobić dużo szybciej. Po naciśnięciu Resetu należy szybko nacisnąć obydwa klawisze myszy i trzymać do czasu pojawienia się tzw. BOOT MENU. Teraz należy wybrać opcję BOOT WITH NO STARTUP SEQUENCE. Po chwili powinno pojawić się okienko CLI. Należy pamiętać, że aby coś w nim napisać, musi być aktywne (tzn. posiadać niebieską obwódkę). Jeżeli obwódka jest w kolorze tła, wystarczy jednokrotnie kliknąć na tym oknie. Aby założyć RAD, piszemy

MOUNT RAD:

Można to napisać małymi lub wielkimi literami, w większości przypadków jest obojętne, jakich liter używamy. Abyście lepiej zrozumieli znaczenie poszczególnych komend, będę je tłumaczył w bardzo dowolny, lecz za to łatwo docierający do wyobraźni sposób. Fachowców proszę o niepotępianie tych tłumaczeń, gdyż ten tekst jest adresowany do pierwszaków, ■ nie maturzystów. Otóż MOUNT znaczy po prostu załóż (zamontuj). Po napisaniu MOUNT RAD: system operacyjny pobiera (wczytuje) z katalogu C rozkaz MOUNT i go wykonuje. Po założeniu RAD-u należy jeszcze sprawić, by był on „widziany" przez naszą Amigę. Piszemy zatem

PATH RAD:

Jak zapewnie zauważyliście, rozkazy w DOS-ie mają pewien sposób zapisu. Najpierw piszemy komendę, następnie spację (odstępnik), a po niej tzw. parametry rozkazu. Za nazwą urządzenia (tu RAD:) zawsze piszemy dwukropek.

No dobrze, mamy RAD, więc teraz musimy do niego skopiować kawałek Workbencha. Można to zrobić za pomocą instrukcji COPY. Niestety, jest to po pierwsze żmudne, a po drugie, dosyć trudne dla początkujących (należy znać nazwy kopiowanych plików). Prościej było w Workbenchu, więc napiszmy

LOADWB

(tzn. wczytaj Workbench). Jeżeli kolor obwódki zmienił się na kolor tła, ■ my wciąż jesteśmy w CLI, to kliknijmy na oknie i napiszmy

ENDCLI

(czyli wyjdź z CLI). Gdy już jesteśmy w Workbenchu, to podobnie jak w „zerówce" musimy przekopiować do RAD-u odpowiednie pliki. Tym razem nie będziemy korzystać ze startup-sequence, więc możemy kopiować tylko to, co jest niezbędne. Na początku musimy założyć odpowiednie katalogi w RAD (kopiowanie całych katalogów jest zbędne). Otwórzmy okno RAD-u i z górnego menu wybierzmy Window/New Drawer. Powinno pojawić się okno z nazwą Unnamed1, którą kasujemy klawiszem Backspace (strzałka w lewo) i wpisujemy C. Potwierdzamy naciskając [Enter] lub klikając na OK. Podobnie zakładamy drugi katalog, wpisując zamiast Unnamed1 — LIBS. Po założeniu katalogów należy skopiować do nich niezbędne pliki. Do Libs kopiujemy te biblioteki, których wymagają poszczególne programy (patrz „zerówka"). Do C natomiast musimy wybrać pliki samodzielnie. Jeżeli program, który zamierzamy uruchomić pracuje pod Workbenchem, obowiązkowo kopiujemy LOADWB. Bardzo potrzebnym rozkazem AmigaDosu jest ASSIGN. Przydatny będzie także MAKEDIR, ■ w przypadku korzystania z grafiki — AGA lub SETPATCH. W większości zastosowań ten mały (z bibliotekami ok. 200 KB) zestaw w zupełności wystarczy.

Podnosimy klapkę... I przeżywamy chwilę strachu, bo znów jesteśmy w CLI. Tym razem jesteśmy uzbrojeni w klawiaturę, co sprawia, że DOS nie jest taki straszny, na jakiego wygląda. Aby znaleźć się w Workbenchu, wystarczy napisać LOADWB i ENDCLI (instrukcja ENDCLI od OS 2.0 znajduje się w ROM-ie). Lecz ten sposób postępowania sprawi, że co jakiś czas może pojawiać się komunikat „Please insert volume ENV...". Urządzenie logiczne ENV: (logiczne, bo nie istnieje FIZYCZNY dysk o takiej nazwie) to miejsce, gdzie większość programów przechowuje pliki z ustawieniami zdefiniowanymi przez użytkownika. Są tam też ustawienia Workbencha. Podczas normalnego startu (z kompaktu lub dysku twardego) w pamięci (RamDisku) tworzony jest katalog ENV, a następnie nadana mu zostaje ranga urządzenia (obie te czynności wykonamy poniżej). Potem pliki z ustawieniami przegrywane są tam z płyty lub dysku. Programy szukają swoich ustawień w urządzeniu ENV: i jeśli takowe nie istnieje, zostaje wyświetlony właśnie powyższy komunikat. Można się go pozbyć, klikając na Cancel, lecz jest to nieeleganckie, a po drugie, jak często można klikać (uruchom aminetowy Index – można umrzeć). Brak owego ENV: nie powoduje specjalnych zakłóceń w pracy programów, ale warto nauczyć się prawidłowych odruchów. Zatem podnosimy klapkę, naciskamy Reset i uczymy się perfekcjonizmu.

Po pojawieniu się CLI wpiszmy

MAKEDIR RAM: ENV

MAKEDIR znaczy: załóż katalog, ■ po tym rozkazie podajemy nazwę urządzenia, gdzie ma być on założony (tu RAM:) i nazwę katalogu. Podobnie zakładamy inny czasami wykorzystywany katalog T. Napiszmy zatem

MAKEDIR RAM: T

Niecierpliwi zapewne wpisali już LOADWB, ENDCLI... i przeżyli kolejne rozczarowanie. Komunikat ciągle się pojawia. Wynika to stąd, że system szuka urządzenia ENV:, ■ nie katalogu ENV w RAM:. Należy zatem nakierować naszą Amigę na właściwy trop za pomocą rozkazu ASSIGN. Po założeniu katalogów nie wgrywamy Workbencha, lecz piszemy

ASSIGN ENV: RAM:ENV

■ następnie

ASSIGN T: RAM:T

Oznacza to: szukaj urządzeń ENV: i T: w RAM-ie. Po tym możemy uruchomić Workbencha. Wszystko powinno być dobrze do czasu, aż spróbujemy obejrzeć jakiś obrazek. Może się zdarzyć, że obrazki w nowych trybach graficznych będą wyglądały jak na Amidze 500, ■ my przecież posiadamy o wiele lepsze kości AGA. Owszem, posiadamy, lecz system ich nie zauważa. Aby je zobaczył, musimy w katalogu C umieścić plik o nazwie AGA lub SETPATCH i uruchomić go przed wgraniem Workbencha. Powinien to być pierwszy rozkaz AmigaDosu. Po uruchomieniu pojawi się tekst informacyjny, gdzie należy zwrócić uwagę na numer wersji. Wersje o numerze poniżej V40 nie zawsze spełniają swą funkcję prawidłowo.

Zgodnie z opisem minimalna sekwencja startowa spod CLI powinna wyglądać następująco:

SETPATCH (lub AGA)

MAKEDIR RAM:ENV

MAKEDIR RAM:T

ASSIGN ENV: RAM:ENV

ASSIGN T: RAM:T

LOADWB

ENDCLI

Pisaliśmy dużo, lecz czy to nam coś dało? Przecież przy użyciu myszy można uzyskać to samo bez męczenia palców na klawiaturze. Niby tak, lecz zobaczmy ile miejsca w RAD zajął cały system? Kliknijmy na jego ikonie i odczytajmy to z jego okna. Zamiast osiemsetcoś KB in USE mamy dwieściecośtam KB in USE. Tak, ale znów posiadamy niecały 1 MB wolnej pamięci, więc możemy tyle samo, co w „zerówce". Nasuwa się pytanie, czy nie można wolnej pamięci z RAD-u jakoś odzyskać. Niestety, RAD: w odróżnieniu od RAM: nie jest z gumy i zawsze zabiera tyle pamięci, ile potrzebują jego „wirtualne" tracki. Nawet jeśli zostaną one puste, nie odstąpi jej nikomu. Zmniejszenie rozmiaru RAD-u wymaga edycji jego sterownika, tzw. dosdrivera, a to nie leży w zasięgu pierwszaka.

Wolne miejsce w RAD: można zagospodarować w inny sposób. Na przykład gry z *Aminetów* ładujemy do RAM-u, następnie kopiujemy do RAD-u, ■ to co było w RAM: kasujemy. Zwolni się ładny kawałek



pamięci, a nasza gra nie zniknie po resecie.

Część z Was założyła RAD: z któregoś z CD-ROM-ów przeznaczonych dla CDTV, np. jednego z pierwszych *CDPD* lub *Demo Collection*. Jeśli tak, to ze zdziwieniem czytała akapit dotyczący ilości wolnej pamięci. Ich RAD: zamiast 836 KB ma 228 KB, a pamięci w komputerze zostało ok. 1,5 MB! Tu właśnie mamy do czynienia z RAD-em specjalnie zmniejszonym z myślą o Amigach 500 posiadających standardowo 500 KB pamięci. Okrojono nasz „wirtualny" dysk o części tracków i zostawiono na nim nieco ponad 200 KB. Od razu nasuwa się pytanie, czy posiadając jeden kompakt można mieć RAD: 800 KB lub 200 KB. Owszem, czasami można. Aby założyć mniejszy RAD: należy zmusić instrukcję MOUNT do pobrania jego parametrów z Workbencha 1.3, a nie 3.0. Żeby to w ogóle było możliwe, nasz kompakt powinien zawierać oryginalny Workbench 1.3 i 3.0 (lub 2.0). Takim kompaktem jest *Network CD*. Więc zanim napiszemy MOUNT RAD:, napiszmy

ASSIGN DEVS: CD0:1.3/DEVS

Instrukcja ta sprawi, że parametry RAD: będą wzięte zamiast z katalogu głównego DEVS, z katalogu DEVS znajdującego się na CD0: w katalogu 1.3. Możliwe jest także założenie dużego RAD-u z CD-ROM-u normalnie zakładającego małe RAD-y — piszemy

ASSIGN DEVS: CD0:3.0/DEVS

Gdyby to się nam nie udało (tak jest w *Demo Collection*), to jedyną możliwością posiadania dysku z 836 KB jest jego założenie przez kliknięcie na ikonie RAD z katalogu Storage/DosDrivers. Oczywiście nie musimy kopiować do niego wszystkiego, tak jak to było w „zerówce", lecz jak na pierwszaka przystało zakładamy C i LIBS i kopiujemy tam tylko to, co jest niezbędne.

Na koniec dwa bonusy. Jest prosty sposób na niewielkie powiększenie RAD-u (tylko spod Workbencha od 2.0 wzwyż) bez zajmowania dodatkowej pamięci. Po założeniu RAD-u kliknij raz na jego ikonie i z górnego menu wybierz Icons/Format Disk. Pojawi się requester, gdzie podajemy nową nazwę (niekoniecznie) i wybieramy Fast File System. Jeżeli przed Put Trashcan jest „ptaszek", to likwidujemy go (śmietnik jest nam niepotrzebny). Po tych operacjach wybieramy Format lub Quick Format i potwierdzamy w następnym requestrze chęć sformatowania. Po tej kuracji mały RAD utył o 12 KB, a duży o 40 KB. Operację tę mogą przeprowadzić także ci, którzy posiadają tylko mysz.

Drugi bonus dotyczy wspomnianego w „zerówce" CD-ROM-u *Pinball Fantasies/Sleepwalker*. Po założeniu RAD: nie musisz nic do niego kopiować. Naciśnij reset, a gdy znajdziesz się w CLI, napisz

CD0:DEMO

Efekt ten sam, co w „zerówce", a dużo prościej.

Leszek Gawerski

Blitz Basic cz.0

Na pewno każdy z nas zaczynał swoją przygodę z komputerami od gier. Na początku na pewno bawiło Cię to i wystarczało, ale czujesz, że wolałbyś użyć komputera do czegoś innego, ciekawszego, pasjonującego. Chciałbym Ci zaproponować kurs programowania w języku Blitz Basic 2, który to kurs pomoże Ci w przystępny sposób przyswoić wiedzę pozwalającą na tworzenie własnych programów.

Dlaczego *Blitz*?

Basic dzięki swej prostocie i dosyć dużym możliwościom zdobył on sobie (szczególnie u mało doświadczonych użytkowników) dosyć dużą popularność. Amiga także może się pochwalić wieloma rodzajami tego języka, począwszy od beznadziejnego *AmigaBasic* firmy **Microsoft**, przez *GFA-Basic*, aż do języka, który zdobył sobie największą popularność na tym polu, tzn. *Amosa*.

Basic znaczy po angielsku łatwy i tak w rzeczywistości jest z naszym językiem. Jak zapewne wielu z Was wie, szczególnie w Polsce, niepodzielnie panuje język *Amos*. Nie będę się rozwodził nad tym, dlaczego tak się stało, jednak uważam, że era tego języka, niestety, się kończy i nie widzę perspektyw dla oprogramowania w nim pisanego. Jakoś nie widać, aby autor *Amosa* pracował nad jego rozwijaniem (a szkoda), trzeba więc rozejrzeć się za czymś innym. I wtedy na horyzoncie pojawia się *Blitz Basic 2*.

Chciałbym teraz wymienić kilka podstawowych zalet *BB2*, które sprawiają, że warto się nim zająć. Pierwszą i niezaprzeczalną jest fakt ciągłego udoskonalania tego języka. Autorzy — firma **Acid Software** — nie spoczęli na laurach i wciąż pracują nad udoskonalaniem swojego produktu. Oprócz ciągłej pracy nad *BB2*, sam język ma parę cech, które pozwalają na stworzenie za jego pomocą naprawdę porządnych gier i programów. Najważniejszą cechą jest jego prostota, która nawet średnio pracowitemu programiście pozwoli na stworzenie własnego programu. Chciałbym tu wspomnieć także o produktach komercyjnych napisanych (lub stworzonych przy częściowym udziale) *BB2*. Chyba każdy zna gry *Worms*, *Skidmarks*, *Seek&Destroy*. Niemożliwe? Zapewniam, że możliwe. Wszystkie trzy zostały w całości stworzone w *BB2*. Wydaje mi się, że zachęci to Was do nauki programowania w *BB2*. Oprócz tych trzech gier w *Blitzu* tworzone były również niektóre procedury w grze *Gloom*. Tak, tak. Pomijając produkty komercyjne, w *BB2* tworzone jest też mnóstwo oprogramowania shareware i PD. Nie sposób tu wymienić wszystkich, gdyż jest tego całe mnóstwo. Zainteresowanych odsyłam do Aminetu, do katalogu dev/basic.

Sprawy techniczne

Pakiet programu *BB2* jest komercyjny. Z zakupem wersji oryginalnej mogą zaistnieć problemy, gdyż program nie ma legalnego dystrybutora w Polsce. Zainteresowanych mogę jedynie odesłać do firm rozprowadzających oprogramowanie, które mogą sprowadzić *BB2* do Polski. Ja wersję oryginalną zdobyłem dzięki firmie **Techland**.

Poniżej podaję też adres strony WWW firmy **Acid Soft**, która jest producentem programu *BB2*.

http://www.acid.nz.com/

Oryginalny pakiet *BB2* składa się z trzech dysków i dosyć grubej instrukcji (w formie skoroszytu). Na pierwszym dysku znajduje się główny program, edytor oraz debuger. Na dysku drugim (EXAMPLES) znajdują się przykłady programów napisanych w *BB2*. Na trzecim z dysków (EXTRAS) znajdują się dodatkowe rozszerzenia do *BB2*, debuger oraz edytor przystosowany do wymogów systemu 2.0.

Konkurs

Mam dla Was miłą niespodziankę. Za jakiś czas (kiedy program kursu posunie się trochę do przodu) planujemy zorganizowanie konkursu programowania w *BB2*. Szczegóły nie zostały jeszcze ustalone, ale zapowiada się bardzo ciekawie. Poczyniłem już wstępne rozmowy z firmą software'ową, która wyraziła chęć współudziału w zorganizowaniu konkursu.

Kontakt

Skontaktować się ze mną możecie w dwojaki sposób. Wszyscy mający dostęp do Internetu, mogą pisać pod adres: krecior@free.polbox.pl

Jeśli nie masz dostępu do sieci, pisz pod adres redakcji z dopiskiem „KURS BLITZA". List na pewno do mnie dojdzie. I jeszcze jedno: zapewniam, że każde zdanie — nawet to krytyczne — wezmę pod uwagę tworząc kolejne odcinki kursu. Dzisiejszy odcinek zerowy — był wprowadzeniem. Obiecuję, że za miesiąc (chyba lepiej powiedzieć: w następnym numerze :-) ruszamy pełną parą.

Zachęcam do eksperymentów z programami dołączonymi do pakietu *BB2*. Myślę, że przykłady te pomogą Wam bardziej przyswoić sobie filozofię tego języka.

Maciej Matyka

INTERFACE INTERFACE INTERFACE

[redacted] rubryce, która jest interfejsem pomiędzy Wami — tu możecie ogłaszać światu, że macie coś do sprzedania, chcecie [redacted] kupić lub po prostu nawiązać kontakt. Ogłoszenia są bezpłatne — nie chcemy z Was zdzierać pieniędzy. Jedynym warunkiem będzie dołączenie do ogłoszenia kuponu INTERFACE [redacted] strony obok. Oczywiście treść ogłoszeń nie może wskazywać na jakieś nielegalne przekręty (np. „najnowsze pirackie gierki tylko u mnie"). Nie mogą się tu także ogłaszać firmy (od tego mamy dział reklam). Ponadto oferty sprzedaży powinny zawierać cenę. Jeszcze jedno — listy i [redacted] z ogłoszeniami opatrujcie wyraźnym dopiskiem INTERFACE ACS, w przeciwnym razie Jasio zagarnie je do Gier Komputerowych.

KONTAKT

■ Redakcja magazynu „Necronomicon" informuje, że wszyscy interesujący się RPG mogą otrzymać aktualny i poprzednienumery po przesłaniu na podany adres dysków i znaczka ■ odpowiednią kwotę (koniecznie zważcie przesyłkę na poczcie). Meecash/The Fect, Marcin Mikuła, ul. Wyzwolenia 3/41, 62-510 Konin

• Szukam kontaktu z SEBAX'em z grupy OBSESSION, który na CP w Żywcu 95 narysował KROWĘ. Ewentualnie ■ firmą ALMATHERA POLAND wydawcą CDPL1. Irek Szymkowski, tel. (032) 420-393

• Klub użytkowników Amigi zaprasza. Po informacje przyślij czysty dysk oraz kopertę ze znaczkiem za 0,75 zł. Mariusz Listowski, ul. Sobieskiego 17/8, 76-200 Słupsk

■ Utknąłeś w miejscu? Jest ci potrzebna ci rada fachowca? Potrzebujesz opisu lub kodu do gry? Masz już problem z głowy. Po przesłaniu 1.5 zł na poniższy adres otrzymasz pomoc. Amiga i PC. Krzysztof Dombrowski, ul. Wigury 30, 83-110 Tczew

• Muzyk, swapper nawiąże nowe kontakty. Subspace/Venal. Jarosław Machata, Wielkie Lniska 2, 86-300 Grudziądz

■ Poszukuję kontaktu ■ użytkownikami A600/A500 w celu wymiany doświadczeń. Posiadam VBS. Jarosław Malinowski, ul. Ludowa 42c/22, 11-300 Biskupiec Reszelski

• ZIELONA UŻYTKOWNICZKA AMIGI 500 SZUKA KONTAKTU Z KOMPUTEROWCAMI CHCĄCYMI PODZIELIĆ SIĘ SWĄ WIEDZĄ. NAJCHĘTNIEJ Z WARSZAWY Z PRAGI-POŁUDNIE. Iwona, tel. 617-12-75

• Swapper grupy Phase Truce szuka nowych kontaktów! Grupa P. H. T. zachęca do współpracy przy tworzeniu naszego maga (Glaz) oraz packa (Yabol). 100% answera!!! Smooth of P. H. T., Krzysztof Gąsowski, ul. Meissnera 10B/5, 80-462 Gdańsk-Zaspa

• Pilnie nawiążę kontakt z posiadaczem gry „Sensible World Of Soccer" w celu wymiany. W zamian oferuję „Cytadelę", „F117A", „Syndicate", a także inne gry i programy użytkowe. Arkadiusz Iwon, ul. Narutowicza 13/5, 22-500 Hrubieszów

■ Nawiążę kontakt z osobami, które mają i interesują się managerami piłkarskimi typu: „Premier Manager", „Liga Polska Manager", „The Manager", „Championship Manager" itd, itp. W celu wymiany informacji i nie tylko!. Gry 1MB. Amiga 500. Dla pierwszego niespodzianka! Michał Płocharczyk, ul. Toruńska 24 m. 33, 99-340 Krośniewice

ZAMIENIĘ

• Wymienię Oprogramowanie (moduły, dema, screeny...), oraz doświadczenie w użytkowaniu komputera Amiga. Prześlij kopertę zwrotną ze znaczkiem. Uczciwość gwarantowana. Marek „Hako" Hać, ul. Zabagonie 30, 22-200 Włodawa

■ Gry „Civilization", „SWOS '96", „F-29" na gry „Mistrz Polski '96", „Settlers" lub inne. W. K. ul. Nagórskiego 9F/14, 80-463 Gdańsk-Zaspa

■ Amigę CD-32 plus osprzęt, CD-ROM'y ■ SEGA Saturn plus PAD. Tomasz Wróbel, tel. (0-46) 37-22-82 (po 19.)

• Wymienię gry na Amigę. Przyślij spis gier. Robert Szymoniak, ul. Batalionów Chłopskich 5/1 m. 104, 09-400 Płock

• Wymienię oryginalne gry „Skaut Kwatermaster" I „Alfred Chicken" na grę „Teenagent (ECS)" lub na którąś część Valhalli. Piotr Albanowicz, ul. 11-go Listopada 7/1, 19-500 Gołdap, tel (0-87) 15-29-95

■ Trzy oryginalne gry na Amigę CD-32: „UFO E. U.", „Gloom", „Rise Of The Robots" na jedną z wymienionych: „Worms", „Prev", „Alien Breed Tower Assault" lub „Labirynth Of Time". Kupięą"Microcosm". Waldemar Bury, ul. Aleja Niepodległości 24/50, 88-100 Inowrocław, tel. (0-536) 538-031

KUPIĘ

• Twardy dysk ok. 400-600 MB I CD-ROM 2x do Amigi 1200. Cena do uzgodnienia. Michał Krzemiński, ul. Prosta 2/14 m.123, 00-850 Warszawa, tel. (022) 620-09-76

■ Gry strategiczne na Amigę 500/600: „History Line 1914-18", „Blue & Grey", „D-Day", „Colonization", „Powermonger" i inne. Jacek Forster, ul. Obornicka 6/18, 64-500 Szamotuły

■ Książkę do nauki programowania w Amiga-Basic. Mariusz Szafran, ul. Gen. Okulickiego, 64-800 Chodzież (woj. pilskie), tel. (067) 822-801

■ Poszukuję książki pt. „Asembler dla początkujących A500-A4000" oraz dem: „WOC Demo", „State of the Art", „Hit the Sky", „Fugazi", „Elysium", „Technological Death", „Unsorted Ideas". Łukasz ‹Mendel, ul. Folwarczna 13, 20-751 Lublin

• Instrukcję lub schemat (może być ksero) moniotra Commodore 1960. Radosław Cywka, ul. Uniejowska 6/61, 91-024 Łódź, tel. 53-40-60

■ Używane gry na płytach CD do Amigi CDTV. Beniamin Dęborski 43-316 Bielsko Biała skr. poczt. 34, tel. grzecznościowy (0-30) 100-266 (17-19)

• Kompletną kartę dekodującą TDC-62F DO C-64 wraz z dyskiem zawierającym oprogramowanie. telefon: sobota 19-20 (0-25) 415-466, niedziela 19-20 (0-25) 415-202

SPRZEDAM

■ Sprzedam drukarkę Star LC-100 Color. Cena 350 zł. Stan idealny, polskie znaki i instrukcja + oprogramowanie I sterowniki. Monitor Philips za 400 zł.
Adam Bartniczak
ul. Gen. Pułaskiego 9/36
06-200 Maków Mazowiecki
Tel. (0-29) 172-309

• Sprzedam A1200 + 100 dyskietek + joystick. Cena około 750 zł, do uzgodnienia.
Tel. 788-10-81 lub listownie ■ adres
ul. Batorego 426/15
05-400 Otwock

• Amigę CDTV, KS 1.3/3.0, 3 MB RAM, HDD 40 MB SCSI, monitor mono Philips, mysz, pilot, klawiatura, ■ x CD-ROM, 270 dyskietek, literatura. Cena 1100 zł.
Bogusław Kruk, Kamionka Dolna 42, 37-418 Krzeszów, tel. (015) 43-52-20 (7-15)

• CD-32 (stan idealny), klawiatura, mysz,joypad, serial interface, joystick, mousepad, 8 CD (SuperMemo, Super Stardust, JetStrike, Oscar, Nick Faldo's Golf, Universe, Diggers i inne). Cena 650 zł. Marcin Zając, ul. Tuwima 16, 43-300 Bielsko-Biała, tel. (033) 14-91-91

• Rozszerzenie pamięci Memory Master 1 MB do Amigi 1200 — 150 zł. Kompletną obudowę do A1200 — 50 zł. Mirosław Prosim, u;. Jackowskiego 44/35, 86-300 Grudziądz, tel. (051) 65-39-97

• HDD 850 MB Caviar. Cena 500 zł. CD-ROM ATAPI Mitsumi 4x (160 zł). Top Secret 18,19,23-25, 26-39 (cena 10 zł). Przelotka HDD 2,5"-3,5" (10 zł), kabel do 2x3,5" (bez resetu) — 10 zł. Rafał Wrzesień, ul. Kalinowa 73/3, 41-208 Sosnowiec, tel. 199-22-20

■ Do Amigi 500/500+, sterownik dysku twardego AT-BUS HD firmy ELSAT (100 zł), Action Replay V1 5 (10 zł), Interface MIDI (10 zł), procesor 68010 (10 zł). Dariusz Nowak, ul. ks. Rogowskiego 20a, 42-750 Kalety, tel. (034) 577-554 po 16

■ Obudowę, osłonę na klawiaturę, ekrany i klawiaturę (wersja niemiecka) do Amigi 1200. Mouspad oraz zasilacz do Amigi 500. Cena 200 zł. Kasety VBS — 180 zł (25 sztuk). Oryginalną grę Black Crypt — 10 zł. Michał Sobieraj, ul. Batorego 11/19, 98-100 Łask, tel. (0-198) 52-33

■ Oryginalną grę „Dennis" (ewentualnie wymienię na Backupa). Nawiążę kontakty Jarosław Cholewiński, ul. Medalionów 18/82, 20-486 Lublin, tel. 524-40-40.

• Oryginalne gry „Rally Championship AGA" (40 zł), „Space Quest V" (30 zł), „Road Rash" (15 zł), CD z panienkami bez ubrania 10-30 zł. Sławomir Dolot, ul. Będzińska 4/23, 41-200 Sosnowiec

■ Amigę 500 (2.5 MB) mysz z podkładką, joystick, pudełko na dyski, 50 dyskietek, modulator, literaturę, MOnitor PHILIPS kolorowy 14". Cena 850 zł (do uzgodnienia). Marcin Stępień, ul. Niepodległości 11/46, 26-200 Końskie

■ Amigę 600, 2 MB (z zegarem), mysz, joystick, 60 dysków, VBS + 3 kasety (2x180 min., 1x240 min.), kabelki RGB i HD 2,5", czasopisma. Stan idealny. Cena 900 zł. Marcin Boćkowski, Kot 19, 12-163 Kot, woj. olsztyńskie, tel. (0885) 132-04 (piątek, sobota po godz 16.)

• Amigę 600 (460 zł). Blizzard 1230 IV 50 MHz (560 zł), interface SCSI II do karty turbo M-Tec (260 zł), drukarkę EPSON Stylus IIs (660 zł), Amiga 1200 (990 zł), stacja 5'25 + 500 dysków (160 zł), monitor NIXDORF 15-40 kHz (790 zł). Artur Wolski, tel. (047) 274-36-67

■ Amigę 600HD, KS 2.05, 2 MB RAM, twardy dysk 20 MB, mysz, mouse pad, 20 dyskietek, pudełko na 100 dyskietek, 2 joysticki. Cena 800 zł. Mariusz Aleksiewicz, ul. Żwirki i Wigury 12/2, 62-200 Gniezno, tel. (066) 25-05-16

■ Amigę 1200 HD (ESCOM), OS 3.1, 2 MB RAM, 170 MB HDD Seagate, rozszerzenie pamięci E-1208 (0 MB RAM) na gwarancji ■ zegarem. Monitor Commodore 1084 ST, 300 dyskietek (gry, użytki), mysz, joystick, podręczniki. Cena 1990 zł. Damian Zuba, ul. Podgórna 6/18, 76-200 Słupsk, tel. (059) 411-519

• Amigę 1200, bardzo bogatą literaturę, dużo oryginalnych programów, 90 dysków, kabel EURO i inne niespodzianki (1300 zł). 4 MB RAM na gwarancji (300 zł), 210 MB HDD (pełny) (350 zł), CD-ROM (gwarancja) 4x + Aminet 13 (350 zł). Razem 2250 zł. Cena do negocjacji. Bartosz Łepecki, Łód , tel (042) 74-68-93 (wieczorem)

• Amigę 1200, HD-Kit, mysz, okablowanie. Cena 870 zł. Turbo TRA1200 020/28 MHz, 4 MB FAST, zegar, podstawka pod FPU (PLCC). Cena 360 zł (gwarancja). Komputer dowiozę kupującemu. Robert Matusiak, ul. Broniwoja 12/86, 02-655 Warszawa, tel. 43-75-19

• Amigę 1200, joystick, dyskietki z grami i użytkami. LIteratura ("Amigowiec", „Amiga" — wszystkie numery, „C&A", kabel Euro. Cena 900 zł. Marcin Krupa, ul. Kołłątaja 1F/6, 66-400 Gorzów Wlkp., tel. (095) 29-13-18 (piątki, soboty, niedziele)

• Amigę 1200 na gwarancji, mysz, podkładka, joystick „Jet Fighter". Cena 1000 zł. 180 dyskietek, w tym 5 oryginalnych gier ("Monster", "Ubek", „Quaptos", „Dennis", „Oscar") oraz 5 oryginalnych programów ("Deluxe Paint 4.5", „Wordworth AGA SE", „Print Manager", „AmiSufler", „Amitekst Mini"), joystick „Megastar" oraz amigowe czasopisma. Całość 200 zł. Artur Mikołajczyk, ul. Bukowa 5/2, 85-625 Bydgoszcz, tel. 72-18-91

• Amigę 1200 HDD 420MB (oprogramowanie + 300 MB gier), karta turbo M- -Tec 030 ■ MHz (na gwarancji) z 4 MB FAST + koprocesor 68882 20 MHz, VBS + 5 kaset (same nowości), 130 dysków, joystick „Scorpion", gry „Cytadela", „Forest Dumb", roczniki Magazynu Amiga i cały ACS. Razem ■ 2000 zł Adam Oleszkiewicz, ul. Chomki 8, 14-100 Ostróda, tel.(088) 46-64-53

■ Amigę 1200 z kolorowym monitorem Commodore 1084S z siatką ochronną, oprogramowanie, 200 dyskietek 3.5". 3 joysticki, 2 myszki, czasopisma komputerowe. Stan bardzo dobry. Cena 1300 zł. Daniel Rekret, Al. Niepodległości 16/1, 69-100 Słubice, woj. gorzowskie, tel. (095) 58-36-35

■ Amigę 1200 Infinitiv Tower, Apollo 1240 40 MHz, 10 MB RAM, HDD 850 MB, CD-ROM 2x, 11 płyt, monitor. Cena 3500 zł. Sebastian Dąbrowski, ul. Kobielska 60/90, 04-389 Warszawa, tel. (022) 10-08-65

• Amigę 1200, 2x mysz, 2x joystick, 150 dysków, pudełko na dyski, oryginalne oprogramowanie. Cena 1000 zł Michał Kręć, Pl. T. Kotarbińskiego 6/22, 03-988 Warszawa, tel. (022) 671-72-99

■ Amigę 1200 ■ HDD IBM 170 MB, zasilacz 200W, ■ oryginalnych programów, mysz ■ podkładką, joystick, literatura, dyskietki. Cena 1200 zł Monitor kolorowy, stereo Commodore. Cena 450 zł Hubert Kwolek, Orzechówka 86, 36-220 Jasienica Ros, tel. (013) 430424-11 wew. 103 (w weekend lub wieczorem)

■ Amigę 1200, HDD 170 MB, monitor kolorowy 1084S Cena 1600 zł Jakub Kurek, ul. Parkowa 3, 32-065 Krzeszowice, woj. krakowskie, tel (012) 82-08-02 (wieczorem)

■ Amigę CD-32, ■ CD, kabel Sernet. Cena 450 zł Rozszerzenie ELBOX 1200/4 MB + koprocesor PGA 68882 20 MHz. Cena 250 zł Jan Chromik, ul. Wyspiańskiego 65/6, 59-903 Zgorzelec 5, tel. (0797) 55-237

■ Amigę CD-32, mysz, 14 CD (m.in. „Microcosm", „Sabre Team" itd.) w tym 3 audio (Fugees, U96, SoundCheck). Cena 570 zł (do uzgodnienia). Damian Paluch, ul. Orkana 69/85 m. 33, 42-200 Częstochowa

■ Amigę CD-32, pokrywa, 1 CD, kabel Sernet. Vena 350 zł. Andrzej Ciuła, ul. Galileusza 11/12, 59-200, Legnica, tel. (076) 562-179

• Monitor kolorowy, stereo PHILIPS CM 8833-II na gwarancji (450 zł). Gigitizer FG-24, plus nowe oprogramowanie (280 zł).

Interfejs PCMCIA do FG-24 na gwarancji (80 zł). Razem 350 zł. Stację dysków 3.5'' przelotową z wyłącznikiem na gwarancji (150 zł). Sampler stereo 100 kHz plus oprogramowanie na gwarancji (60 zł). Roman Kotas, ul. Panewnicka 144/4, 40-761 Katowice, tel. (032) 102-20-36

• Drukarkę igłową Facit x90, 100% kompatybilności z Amigą. Stan b. dobry. Cena 60 zł. Radosław Łysek, ul. M. Kopernika 4B/1, 56-300 Milicz, tel. (071) 38-41-619

• FDD 5.25" do Amigi (70-80 zł plus koszty przesyłki). Zamienię CD-ROM „Aminet 12" oraz „D więki i moduły" na inne do CD-32 (np. Scena PL, CDPD 2). Tomasz Wróbel, Dąbkowice D. 13, 99-400 Łowicz, tel. (046) 37-22-82 (po godz. 18)

• Kartę turbo M-Tec 030 28 MHz + koprocesor PGA 68882 (350 zł) oraz kartę turbo Blizzard II 030 50 MHz (450 zł). Sebastian Streich, tel. (022) 679-64-57.

• Oryginalny Action Replay MK III do Amigi 500. Instrukcja polska i niemiecka. Cena 80 zł. Wysyłka gratis. Adam Filipowicz, ul. Kacza 24, 30-735 Kraków

• Rozszerzenie pamięci 1 MB do Amigi 600 (nowe). Cean 100 zł. Zbigniew Szafryk, ul. Partyzantów 21/4A, 76-200 Słupsk.

• Przełącznik Kickstartów 2.04/1.3 do Amigi 500+ (45 zł) oraz rozszerzenie pamięci CHIP — 1 MB (60 zł). Wszystko produkcji HDP Electronics, mało używane. Mariusz Michalski, ul. Słowackiego 32/9, 58-371 Boguszów-Gorce, tel. (074) 44-97-11

• Gry na Amigę CD-32: „Super Skidmarks" (55 zł), „Dragonstone" (35 zł), „Sensible WOS European Champions" (35 zł), Striker (50 zł), „Soccer Super Star" (40 zł). Grzegorz Cot, ul. M. C. Skłodowskiej 117/2/4, 41-949 Piekary Śl. 9, woj. katowickie

• Pisma komputerowe: ŚGK 1-8/96 (12 zł), TOP SECRET 6-7/96 (4 zł) - tylko razem. Komiksy TM-SEMIC: Spiderman, X-Mem, Batman, G. I. Joe, Transformers, Green Lantern, Mega Marvel. Roczniki 90-93 w cenie 1 zł/szt. Roczniki 94 w cenie 1.5 zł/szt/ Roczniki 95-96 w cenie 2 zł/szt. Mega Marvel w cenie 3 zł/szt. Razem lub osobno. Katalog po przysłaniu adresu. Piotr Borkowski, ul. Ligocka 5A/43, 40-570 Katowice, tel. (032) 105-28-31

• C-64, magnetofon (gwarancja), 3 oryginalne kasety, stacja dysków, 6 dyskietek, zasilacz, joy, Black Box, cartrige z czterema grami i wszystkie potrzebne kabelki. Cena: ok. 230 zł (do uzgodnienia). Bartosz Rykowski, ul. Żelazna 17 m. 18, 90-332 Łódź, tel. 724-861

• Amigę 500 1MB Chip/Fast (zegar czasu rzeczywistego) 2xjoystick, kabel Scart, modulator, oprogramowanie, mysz, pokrywa, literatura. Cena: 480 zł lub zamiana na A1200. 100% odpowiedzi. Dawid Łuczak, ul. Główna 36a/2, 76-251 Kobylnica Słupska

• Amigę 500 1MB/Kickstart 1.3. Monitor mono (zielony) z siatką ochronną, mysz z podkładką, 2xjpoystick, zasilacz, ponad 100 dyskietek z gramim i programami, pudełko na dyskietki (100 szt.), literatura, sampler. Cena: 600 zł. Jacek Polewski, ul. Orkana 45/47 m. 13, 42-229 Częstochowa, tel. (0-34) 638440

• Amigę 500 1MB, przełącznik Chip-Fast, kickstart 1.3, modulator TV, zasilacz, mysz, joystick, gry, programy, czasopisma. Wszystko w b. dobrym stanie, sprawne w 100%. Cena tylko 500 zł. Piotr Skoczek, Os. Zachód A9/C1, 73-110 Stargard Szczeciński

• Amigęá500 1MB, modulator, 2 joysticki, mysz, podkładka, 40 dysków, 3 oryginały (410 zł), Action Replay MK III ver. 3.19 (80 zł) oraz VBS do A-500, 600, 1200 (25 zł). Razem taniej — 500 zł. Transport do 100 km gratis. Adam Filipowicz, ul. Kacza 24, 30-735 Kraków

• Amigę 600 z 2MB Chip RAm z zegarem na gwarancji, mysz, dyski, literatura: Top Secret, Secret Service, Amigowiec. Cena 600 zł. Amigę 500 - 1MB RAM, mysz, oprogramowanie, pokrywa, monitor Philips (miodowy) — 150 zł. Drukarka (igłowa) — 100 zł. Całość 650 zł.

• Amigę 600, 2MB RAM, VBS, MIDI, pokrywa, 2x joystick, zasilacz, czasopisma + oprogramowanie (najnowszy software). Cena całego kompletu ok. 750 zł (w cenie także 330 dyskietek i 7 oryginalnych programów). Możliwość negocjacji. Michał Shoepe, ul. Przyszowska 9B, 44-109 Gliwice (Łabędy)

• Amigę 1200 + 420MB HDD + mysz = 2 joysticki + 2 diskbox'y + pokrywa + gazety amigowe (ACS) i inne literatura. Cena 1300 zł. Janusz Miszczak, ul. Szadkowska 28/16, 98-220 Zduńska Wola, tel. (0-43) 23-24-51 (po 16.)

• Amigę 1200 (stan bdb), literatura, zasilacz, mysz. Cena: 950 zł. Kupię za rozsądną cenę HDD 1.0GB do Amigi 1200 z kablami i oprogramowaniem. Aleksander Fijałka, ul. Oświęcimska 79B/3, 41-707 Ruda Śląska 7, woj. katowickie, tel. 427-367

• Amigę 1200, czasopisma, literatura, mysz, joystick, ok. 100 dysków, pudełka na dyskietki, legalne gry i programy użytkowe, przewód video — 1200 zł. Barbara Weber, ul. Kadłubka 44/10 bl. 324, 92-248 Łódź, tel. (0-42) 42-12-41

• Amigę 1200, system 3.0, mysz i oprogramowanie + HD-Kit (twardy dysk w środku komputera za niższą cenę) — stan bdb. Cena 950 zł (do uzgodnienia). Obudowa Mini-Tower + zasilacz 200W + klawiatura PC tylko 100 zł. Czasopisma komputerowe m. in. Magazyn Amiga, ACS, C&A, Amigowiec, Świat Gier Komputerowych, Secret Service, Bajtek itp. Niemal wszystkie numery. 3-5 zł/szt. Literatura. Jeśli jakaś gra sprawia ci kłopoty — tylko 1.5 zł za opis. Marcin Rotman, ul. Powstańców 46a/34, 41-100 Siemianowice Śl., woj. katowickie, tel. 1-280-938 (po 19.)

• Amigę 1200, HDD 540 MB, 4MB FAST RAM, monitor kolor i akcesoria. Cena: 1800 zł (do negocjacji). Henryk Ćwiertka, ul. Metalowców 14/6, 34-120 Andrychów, tel (0-33) 75-29-11

• Amigę 1200, 10MB RAM, HDD 850MB, CD-ROM 4x Mitsumi, zasilacz 200W gwarancja (bez komputera), pudełko z ok. 80 dyskami, literatura, joysticki, 3 CD: BCI NET II — 26 zł, Amiga Games 7/96 — 14 zł, całość 2200 zł (do uzgodnienia). Paweł Zubrzycki, ul. Chrobrego 14/2, 87-100 Toruń

• Amiga 1200 komplet — 800 zł. Rozszerzenie pamięci Blizzard 4MB FAST RAM, możliwość rozszerzenia do 8MB, miejsce na koprocesor — 200 zł. Monitor kolorowy Phillips CM-8833/II, filtr szklany, obrotowa podstawka — 370 zł. Digitalizer obrazu DigiLab v2.0, zasilacz — 300 zł. Dyskietki 5.25'' — 80 gr./szt. Krzysztof Malowaniec, ul. Obrońców Westerplatte 12/5, 40-336 Katowice 14.

• Amigę CDTV 1MB, FDD 3.5'', klawiatura, trackball, mysz, joy, pilot, 6 płyt CD-ROM, 20 dyskietek, literatura. Stan bdb. Cena: 390 zł. Przemysław Malkowski, ul. Mosińska 1, 62-022 Rogalin, tel. (0-61) 138-224

• Amigę CDTV (komplet + dyski + literatura). Cena: 650 zł. HDD Seagate 340 MB SCSI — 300 zł. Kickstart 3.0 do ACDTV — 100 zł (na gwarancji), interface SCSI do ACDTV — 120 zł. Całość za 1000 zł.
Lub wymienię na kartę dźwiękową lub CD-ROM do PC. Krzysztof Sołtys, ul. Andromedy 5/1, 67-200 Głogów

• Amigę CD-32 + 5CD + joypad + mysz za 350 zł. CD-32 PRO Module + klawiatura za 450 zł. HDD 210MB + programy za 200 zł. 4MB FAST RAM za 150 zł. Filip Nowastowski, ul. Węgierska 1/30, 85-858 Bydgoszcz, tel. 725-760

Amigę CD-32 (stan bdb), joypad, joystick, oryginalna klawiatura, mysz „Primax", 21 CD (9 cover'ów, AB Tower Assault, Alien Breed 3D, Worms, Sybwar 2050, Gloom, Microcosm, Grandslam Collection, Sensible Soccer, Super Skidmarks, Superfrog, Lemmings, Oscar i Diggers) Cena: 1050 zł. Paweł Nowiński, ul. Bydgoska 16, 78-100 Kołobrzeg, tel. 220-79

• Amigę CD-32, interface klawiatury, klawiaturę PC, mysz, joystick, joypad, 11 CD, „Worms", „Pinball Illusions", „Theme Park", itd. Kilkadziesiąt czasopism. Cena: 650 zł. Aleksander Jakubczyk, ul. Wesoła 2/3, 66-300 Międzyrzecz Wlkp.

• Amiga CD-32 + 4 CD + kabel Sernet — 450 zł. Elbox 4 MB + zegar + FPU 68882 PGA 25 MHz — 250 zł. Jan Chromik, ul. Wyspiańskiego 65/6, 59-903 Zgorzelec 5, tel. (0-75) 7755237

• Monitor kolorowy Philips CM-8832-II za ok. 300 zł oraz ok. 180 używanych dyskietek za 150 zł. Radosław Cywka, ul. Uniejowska 6/61, 91-024 Łódź, tel. 53-40-60

Konkurs

Witaj w naszym stałym konkursie!
Twoje zadanie polega na przeczytaniu poniższego tekstu i odgadnięciu, o jakiej grze mówi. Jeśli znasz odpowiedź, prześlij ją na kartce pocztowej na adres podany w stopce. Nie zapomnij o naklejeniu znajdującego się poniżej kuponu oraz o podaniu typu posiadanej Amigi.

Rozwiązaniem konkursu sprzed dwóch numerów jest gra *Xtreme Racing*.

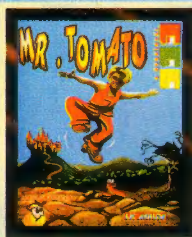
Nagrody wylosowali:
- *Sky High Stuntman* — Włodzimierz Musiał, Boguszów-Gorce
- *Rajd Przez Polskę* — Tomasz Żurawka, Kluczborg
- *Pinkie* — Jurek Manok, Poznań

Dzisiejszymi nagrodami są:
- *Project Battlefield* (A500), ufundowana przez **Mirage**
- *Burnout* (A1200), ufundowana przez firmę **Vulcan**
- *Castles 2* (CD32) ufundowana przez redakcję

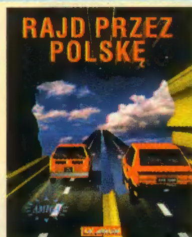
A oto zagadka, której rozwiązanie za dwa miesiące. Jej autorem jest Little Horror.

★ ★ ★

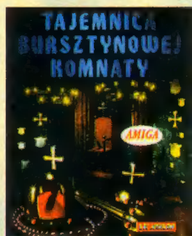
Onan był potężnie zbudowanym barbarzyńcą i amatorem penetrowania lochów, zwłaszcza winnic zamkowych. Niestety, jego muskulatura nie szła w parze z rozumem i w tym momencie przeklinał tych pomarszczonych jak tyłek słonia kapłanów, którzy wynajęli go do wykonania tego zadania. Loch był ciemny, jak sumienie faszysty i Onan kilkakrotnie wyrżnął łbem w ścianę, co napawało go smutkiem, bo od uderzeń popękały piękne, ozdobne cegły. W dodatku nie miał swojej ulubionej broni — kieszonkowego modelu młota do wbijania mostowych pali. Trzymał w ręku jedynie tępy kozik, który w najlepszym wypadku nadawał się do obrania jabłka. Kapłani zapewniali go, że lochach świątyni z pewnością znajdzie jakąś broń, ale tą bronią równie dobrze mógł okazać się nierdzewny widelec stołowy czy też żyletka. Nawet dokładnie nie wiedział, na czym ma polegać jego zadanie. Niezbyt dokładnie słuchał wyjaśnień kapłanów, gdyż w tym momencie zajęty był swoją ulubioną intelektualną rozrywką, zwaną dłubaniem w nosie. W tym momencie z radością skonstatował, że znalazł świeczkę. Komnata momentalnie pojaśniała i bez trudu dostrzegł dźwignię otwierającą drzwi. Gdy tylko się uchyliły, dostrzegł uzbrojonego w maczugę człeka, który z rykiem runął w jego stronę. Zadawszy pierwszy cios, Onan stwierdził, że był niesprawiedliwy co do swej broni — nie nadawała się nawet do obierania jabłek, a co najwyżej do smarowania chleba masłem. Podczas gdy dumał nad tym dylematem, jego przeciwnik (który okazał się bardzo muzykalny) wygrywał maczugą melodię Kokodżambo na jego pustym łbie. Zanim Onan zdążył się zastanowić, co robić dalej, wszystko pokryło się czerwienią i zasnął. A kiedy się obudził, był już nieżywy.



Mr TOMATO - 29 zł
Doskonała gra platformowo zręcznościowa. Rewelacyjna muzyka i dopracowana grafika. Przeżyć, mając do dyspozycji tylko pomidory i własne nogi, to jest zadanie godne Ciebie!



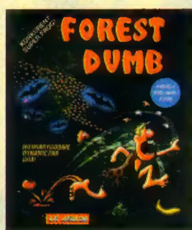
Rajd przez Polskę - 29 zł
Gra zręcznościowa, wyścig samochodowy wokół Polski. Duża ilość tras, polskie samochody, wybór ścieżek dźwiękowych.



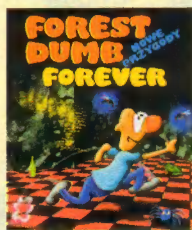
Tajemnica Bursztynowej Komnaty - 29 zł
Gra przygodowa.
Ponad 50 lokacji, digitalizowane plenery, wszystko w 4096 kolorach. Spróbuj odnaleźć skarb.



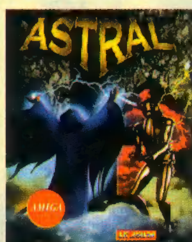
Mega Blast - 25 zł
Gra zręcznościowa.
Ulepszony 'klon' Dyna Blast. Kilkadziesiąt labiryntów, mnóstwo niespodzianek, inteligentni przeciwnicy. Możliwość jednoczesnej gry do sześciu osób.



Forest Dumb - 29 zł
Gra zręcznościowa.
Doskonała gra platformowa charakteryzująca się niezwykłą dynamiką akcji. Barwna grafika, płynny scrolling we wszystkich kierunkach, rozbudowane poziomy.



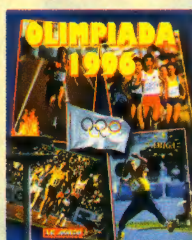
Forest Dumb FOREVER - 29 zł
Gra zręcznościowa.
Druga część Forest Dumb. Jeszcze więcej zabawy! Nowe poziomy, nowi przeciwnicy, nowa porcja zabawy!



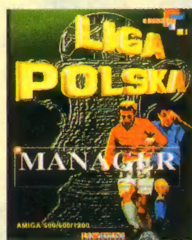
Astral - 29 zł
Gra platformowa.
Labiryntówka z prawdziwie 'magiczną' grafiką. Mroczny świat magii czeka na Ciebie. Szesnaście poziomów magicznych przygód.



Skaut Kwatermaster - 29 zł
Gra przygodowa..
Niezwykle zabawna gra okraszona komiksową grafiką i doskonałą muzyką. Prawdziwy przebój.
Gra nagrodzona złotym dyskiem przez Świat Gier Komputerowych.



Olimpiada 1996 - 29 zł
Symulator sportowy.
Spróbuj swoich sił w biegu, rzucie młotem, oszczepem, skoku w dal, łucznictwie i strzelaniu do rzutków. Prawdziwe emocje.



Liga Polska Man. - 29 zł
Zarządzanie zespołem piłkarskim wcale nie jest łatwe. Przekonaj się sam! Doprowadź swój team na szczyt tabeli!

SPIS PROGRAMÓW

Agent Czesio	25,00
Alien Target	29,00
Arnie	17,00
Arnie II	25,00
Astral	29,00
Blinky Scarry School	17,00
Brydż	25,00
Carnage*	17,00
Clasic Board Games	25,00
Cyber Kick	17,00
Discer	17,00
Doc Croc's ...*	17,00
Edd The Duck 2	17,00
Eskadra	29,00
F1 Tornado*	17,00
Fist Fighter**	17,00
Forest Dumb**	29,00
Forest Dumb Forever	29,00
Frankenstein*	17,00
Hokej Na Lodzie	17,00
International Soccer	25,00
International Tennis*	17,00
Lasermania II	17,00
Liga Polska Man.**	29,00
Łowca Głów	25,00
Mega Blast	25,00
Miasto Śmierci	29,00
Monster (A1200)	25,00
Mr. Tomato**	29,00
Okręty	17,00
Olimpiada	29,00
Rajd przez Polskę	29,00
Saper	17,00
Santa Xmas Caper	25,00
Sen	29,00
Sink or Swim	25,00
Skarb Templariuszy	29,00
Skaut Kwatermaster**	29,00
Smuś**	17,00
Tag Team Wrestling*	17,00
Taj. Burszt. Komnaty	29,00
Titanic Blinky**	17,00
Truck Racing	17,00
Universal Warrior	25,00
VaBank	17,00
Vicky	17,00
Wild West	17,00
World Rugby Manager	17,00
Zombie	17,00

UWAGA: * - gra nie działa na A1200, ** - gra nie działa na CDTV (bez dodatkowego wyłącznika CD)

UWAGA! SPECJALNA OFERTA ŚWIĄTECZNA!

Proponujemy Państwu specjalną sprzedaż premiową. Z całej oferty wybraliśmy 20 tytułów, które można otrzymać ZA DARMO. Aby tego dokonać, wystarczy zamówić jednorazowo więcej niż jedną grę. W takim wypadku do KAŻDEJ gry należy koniecznie dobrać dowolną z listy bonusowej. Wyślemy je za darmo! Przykładowo zamawiamy 3 gry - Skaut, Astral i Brydż. Możemy zatem wybrać dodatkowo, za darmo, TRZY gry z listy bonusowej! Wystarczy na zamówieniu dopisać 'wybieram Arnie, Okręty i Zombie jako bonus'. Tym sposobem, płacąc za trzy otrzymujemy SZEŚĆ gier!

LISTA BONUSOWA

- Arnie
- Blinky Scarry School
- Carnage
- Cyber Kick
- Discer
- Doc Croc's ...
- Edd The Duck 2
- F1 Tornado
- Fist Fighter
- Frankenstein
- Hokej Na Lodzie
- Int. Tennis
- Int. Soccer
- Lasermania II
- Okręty
- Titanic Blinky
- Truck Racing
- Wild West
- Rugby Manager
- Zombie

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!
Wszystkie gry z gwarancją!

L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki i pobrania w wysokości 4,- zł.
Na zamówieniu należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera.

L.K. AVALON

COMPUTER GRAPHICS STUDIO

CGS s. c.
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel/fax +48 (22) 15-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl

w y d a w c a   p r a s y   k o m p u t e r o w e j



PlayStation Magazyn

Polska edycja najpopularniejszego na świecie pisma, poświęconego konsoli Sony PlayStation. Każde pismo sprzedawane jest wraz z krążkiem CD, zawierającym wersje demo najnowszych gier.
Cena det. 19.99 zł.



PC Gamer Po Polsku

Polska edycja brytyjskiego wydania renomowanego magazynu o grach na PC. Aktualnie dostępne są w sprzedaży dwie wersje pisma: z krążkiem CD lub bez.
Cena det. z CD 13.50 zł.
Cena det. bez CD 3.75 zł.



Gry Komputerowe

Popularny magazyn dla fanów gier. Na równi traktuje gry dostępne na PC, PlayStation, Saturna, Nintendo64. Recenzje, porady, rozwiązania, tipsy; dostępne wersji z CD lub bez.
Cena det. z CD 9.95 zł.
Cena det. bez CD 3.20 zł



Amiga Computer Studio

Magazyn poświęcony zagadnieniom dotyczącym komputera Amiga. Zawiera recenzje, opisy programów użytkowych, sprzętu. Dostępne w wersji z CD lub bez. Edycja CD ukazuje się co drugi miesięc.
Cena det. z CD 18.99 zł.
Cena det. bez CD 2.80 zł.

UWAGA! ACS 3/97 z CD! Na płycie:

Pełne wersje gier: Gate 2 Freedom, Czarodziejska Księga.

Dema gier: Amiga Quake, Trapped II, Flyin' High, BurnOut, Tiny Troops, Scions Of The Forgotten World, BattleCraft, Genetic Species, Story Of Elmeh i inne.

Dema użytków: Art Effect 1.5, Wordworth 5.0, Turbo Calc 4.0, Turbo Print 5.0, PCx 2.1 i inne.